

ホームパーソナルコンピュータ情報誌

エムエスエックスマガジン 第2巻第6号 通巻8号 昭和59年6月1日発行(毎月1回1日発行)
昭和58年11月1日国鉄首都圏特別承認雑誌第7205号 昭和59年2月6日第3種郵便物認可

MSX6

JUN
1984
定価370円

MAGAZINE



特集 女性とパソコンの相性学

●ラブリー・トーク ●ライブ・レポート

Who am I? 三田寛子の巻

MAKO'S CCC

●FM音色プログラム ●マコのオリンピックプログラム

ハードニュース&レビュー

●ソニーHB-75 ●バイオニアPX-7 ●日立MB-H1

ソフトレビュー

●ハイパーオリンピック ●ミステリーハウスほか



National

—技術でひらく世界の繁栄—



ナショナル MSX パーソナルコンピュータ

キングコング

TM*

本体/パーソナルコンピュータCF-2000 標準価格54,800円

▶寸法(高さ×幅×奥行)=72×430×232mm▶重量=3.6kg 別売周辺機器/カラーテレビTH15-M1VR標準価格77,000円
プログラムレコーダRQ-8300標準価格18,000円・ジョイスティックCF-2201標準価格3,500円(1基)・カラープロットプリンタ
CF-2311標準価格69,800円・サーマルプリンタCF-2301標準価格59,800円・プリンタインターフェイスカードリッジCF-2121
標準価格8,000円・周辺機器の接続には別売の専用コードが必要
です。●ナショナルクレジット・ローンもご利用ください。●お問い合わせ、カタログのご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部 MX係まで、MSXマークのついたものは互換性がありません。ソフトウェアもハードウェアも自由に使うことができます。MSXはマイクロソフト社の商標です。



ただただ
いらしてよ。

ほらね。もう、ステレオやラジカセみたいにつきあえる。

今までずいぶん閉鎖的だったコンピュータ社会も、MSXの登場でガラリと解放的になったみたい。なんと言っても、ソフトを自由に使えるのが革命的。もちろん、ハードだって互換性があるんだけど。キングコングは、このMSXの基本思想に忠実な、とっても頼れる奴なんだ。ビジネスにも使えるマニアライクな仕様のキーボード、ほら、こんなに大きくってたたきやすいキー。それに、使い方がどんどん広がるよう、2つのスロットを持っているんだ。さあ、友だちになろうよ。



いろいろな方向に**拡張**できるMSX。

拡張性に未来がある。多彩なユニット！

- FMサウンドシンセサイザユニット SFG-01 ¥19,800
- RGBユニット SRG-01 ¥15,800
- 漢字ワープロユニット SKW-01 ¥49,800
- MIDIユニット SMD-01 ¥12,800
- その他開発中。



ホームパーソナルコンピュータ

YIS 503

¥64,800

多彩な拡張性とポテンシャルを秘めたYIS503、目で見ても判る3つの特徴

1 3種類の拡張用スロットを装備——通常のROMカートリッジスロット。各種ユニットを収納する独自のサイドスロット。将来に備えたリアスロット(専用アダプタでROMカートリッジが使用可能)。**2 抜群の高画質・鮮明画面**——上位バージョンVDP (TMS-9928A) による、ニジミのない鮮明画面。RGBユニットの使用で、RGBマルチ対応CRTのドライブも可能。**3 RAMは必要十分の32KB**——これは、MSX-BASICのサポートする最大メモリ。ユーザーエリアは、64K実装時と同じ28815 Bytes free。

手軽に楽しめるフレンドリーパソコン

YIS303 ¥49,800



強力な拡張性で本格的ミュージックシステムへ！

音楽機能拡張の「核」は、FMサウンドシンセサイザユニット。「FM音源」方式で自然リアルサウンド。同時発音数は最大8音で、各音ごとに音色設定が可能です。豊富なソフトや周辺機器と組み合わせると、自動演奏はもち論、新しい音作り・作曲から音声合成まで、様々な楽しみ方が思いのままです。



FMサウンドシンセサイザユニット
SFG-01 ¥19,800



ミュージックキーボード YK-10 ¥29,800
(姉妹機YK-01 ¥17,800)



FMミュージックマクロ YRM-11 ¥7,800
FM音色プログラム YRM-12 ¥7,800
FMミュージックコンポーザー YRM-15 ¥7,800

本 格 ワ ー プ ロ に も 変 身

漢字ワープロユニットをサイドスロットに装着するだけで、本格的ワープロに変身。第1水準3564文字種内蔵の上、特殊文字や記号の作成・登録可能。また熟語や短文の登録もでき、これらは電源OFF後も消えません。判り易い画面表示で、入力・編集は楽しくスピーディ。作成文書は、データメモリーカートリッジ(6月発売)に超高速で記憶・読出可能。勿論カセットも使えます。熱転写プリンタPN-1は、各種用紙対応。ハガキや名刺に直接プリントでき、高密度16ドットヘッドで美しい印字です。(応用ソフト漢字住所録6月発売)



漢字ワープロユニット
SKW-01 ¥49,800
(5月下旬発売予定)



熱転写プリンタ PN-1 ¥9,800
(5月下旬発売予定)
別売プリンクケーブル CB-01 ¥5,000

■SFG-01、SKW-01は、別売のユニットコネクタ(UCN-01 ¥7,800)を使用して、各社MSXパソコンのROMカートリッジスロットに接続できます。

■資料請求は〒430-91浜松市浜松郵便局私書箱3号・日本楽器製造株式会社AY-XH係まで。

MSX MAGAZINE

6月号 CONTENTS



表紙デザイン: 藤瀬典夫
イラスト: 大野一興

14 特集 MSX 女性とパソコン の相性学

●ラブリー・トーク——女性とパソコンのやさしい関係 ●ライブ・レポート——女性のパソコン利用法 ●コンピュータ・コンプレックスの女性たちへ ●タイプ別パソコンとのつきあい方

35 未来商品研究室

●筆記用具の巻

40 マイコンタウン

●横浜こども科学館がいよいよオープン ●FLOPPY DISKS四方山話 ●モデルに教わるワープロスクール出現 / ほか

44 ソフトマン養成講座

●Gマーク研究——流線形デザインの時代 その1

48 Who am I?

●三田寛子の巻

50 MAKO'S CCC

●FM音色プログラム ●アメリカ情報 ●ミュージックソフトレビュー ●マコのオリンピックプログラム

55 ハードニュース&レビュー

●ソニーHB-75 ●パイオニアPX-7 ●日立MB-H1

66 BASIC入門講座

●グラフィックにお勉強

70 ソフトレビュー

●ハイパーオリンピック ●マッピー ●ドレミ教室 ●ミステリーハウス ●一次方程式の解

81 ディスクレビュー

82 MSX ROOM

●おたよりコーナー ●メッセージボード

87 ソフトショップリスト

88 シネマレビュー

●スカー・フェイス ●キング オブ コメディ

90 パソコンについての見栄 知的会話コードブック

●CPUチップについて博識をふるう!

92 用語を知れば恐くない

●ファンクションキー ●特殊キー ほか

93 Diskなんでも講座

●ディスクレビュー

94 よい子のマンガ

●スノウチサトル

95 今月の占いコーナー

●対人関係占い

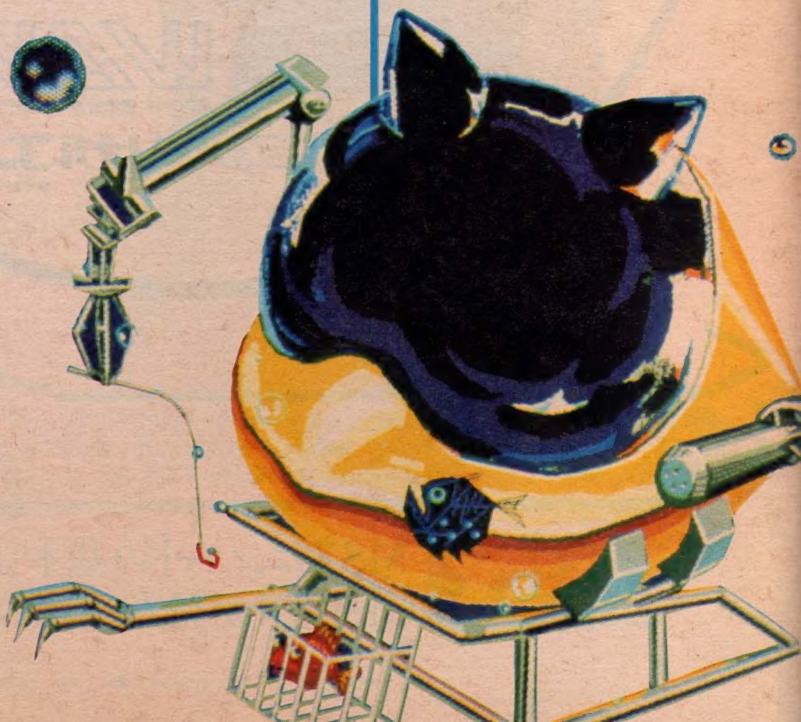
96 ブックレビュー

●人間の好みはネコを変えた ほか

98 ソフトインフォメーション

●SASA ●デージーボール ●ザ・スクランブル ●ドンパン ほか

■発行・編集人 塚本慶一郎
■編集長 田口旬一
■編集 高橋純子 中島新吾
■編集協力 橋川幸夫事務所 シド・ファイナル・アーツ MAG ステップ スタジオ・ハード 宮川隆 島田昇 芳賀恵子 野村圭子
■デザイン スタジオ・ビー・フォー シド・ファイナル・アーツ 惣賀淳子
■Photography 石井宏明 石川正勝 小島信之
■イラスト 植田真由美 山本護 佐藤豊彦 明日敏子 北城優
■広告 佐藤敏明 竹村仁志
■営業 浜田義史 堀井敏行
■業務 賀川裕子 鈴木三恵子
■印刷 大日本印刷株



ライトペンでテレビのモニター画面を
なぞると、その通りに線がひける。ライン
・サークル・ボックスなんかの命令を使うと、
2点にライトペントッチするだけで、瞬間的に直線
や円や四角が描ける。色を塗るんだって、色を選ん
で、塗りたい部分にライトペンをあてただけでOKだから、
初めてパソコンにさわる人でも、憧れのコンピュータグラ
フィックスが描けてしまうのね。ゲームや学習や音楽用にも、
ライトペンが使えるソフトがあるから、特別な知識なんか
なくたって、キーボードが上手にたたくだけ、充分
に楽しめちゃうし。要するに、誰でも簡単にパソコンが
使えるってことなのね。だからさ、みんなで一緒に、明
るく元気に、ライトペンでコンピュータ、始めましょ!



NEW



WAVY 10

MPC-10 標準価格:74,800円

(ライトペン・ライトペンソフト付属)

〈WAVY10の主な特長〉 ●CPU…Z80Aコンパチブル ●ROM…32KB (MSX-BASIC) ●RAM
…32KB+VRAM16KB ●家庭用カラーテレビが使えるRF信号とコンポジットビデオ
信号の2出力方式 ●カセットインターフェース・プリンターインターフェース内蔵 ●2つの
ジョイスティック端子装備 ●I/O拡張バス (50PIN) 装備 ●アイウエオ配列キーボード。

スーパーインポーズ機能
ステル機能搭載ライトペンMSXパソコン

WAVY 11

MPC-11 標準価格 99,800円

(ライトペン・ライトペンソフト付属)

サンヨー MSX パーソナルコンピュータ

●写真のテレビは別売です。

ライトペンアートコンテスト

テレビがきみたちのキャンバスだ!!

初めての人でも、ライトペンを使って、すぐにカラフルグラフィックスが描けるWAVYで、すてきな絵が描けたら、カセットテープにセーブ(記録)して郵送してください。優秀作品には賞品をプレゼントします。住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号を明記して、どんどん応募してください。

■あて先: 〒570大阪府守口市大日東町100番地
三洋電機株式会社 営業本部 PA企画部
ライトペンアートコンテスト係
■応募期間: 昭和59年5月31日までに(消印有効)
※応募作品の著作権は当社に帰属します。また、ご応募いただいたテープは返却いたしませんので、あらかじめご了承ください。※入賞は厳正な審査のうえ決定し、発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

★グランプリ賞: 2名 ……賞品: MSXソフト5巻
★優秀賞: 6名 ……賞品: MSXソフト3巻
★特別賞: 10名 ……賞品: MSXソフト1巻

MSX

MSXは、ハードの基本仕様が同じ。だから、ソフトにも互換性がある。
国内12社が発表したすべてのMSXパソコンで、同じソフトが使えます。
(昭和59年4月3日現在)

●MSX マークは、マイクロソフト社の商標です。詳しい資料のご請求は、三洋電機株式会社 営業本部 PA企画部M係 〒570大阪府守口市大日東町100番地 TEL:06(901)1111(代表)までどうぞ。

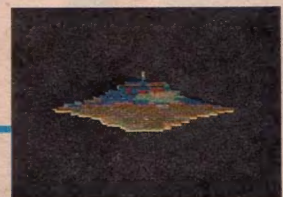
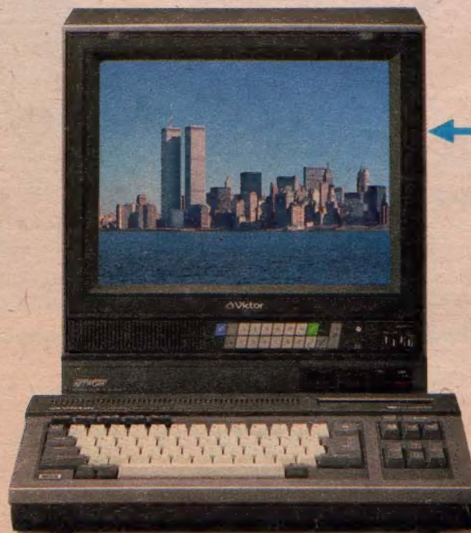
 SANYO

デジタル
ポイント
スタート
でやる





AV
PERSONAL
COMPUTER



スーパーインボーズを楽しむには、別売のRGBケーブル
(HC-C611R) 標準価格¥6,000または、コンボジット
ケーブル(HC-C612C)標準価格¥4,000が必要です。

お問い合わせ、カタログ請求は ㊤100東京都千代田
区霞が関3-2-4霞山ビル日本ビクター(株)インフォメー
ションセンターPCM マ係TEL03(580)2861

あなたが録音したものは個人として楽しむなどの
他は著作権法上権利者に無断で使用できません。
仕様及び外観は改善の為変更することがあります。

先進の個性
Victor JVC
日本ビクター株式会社



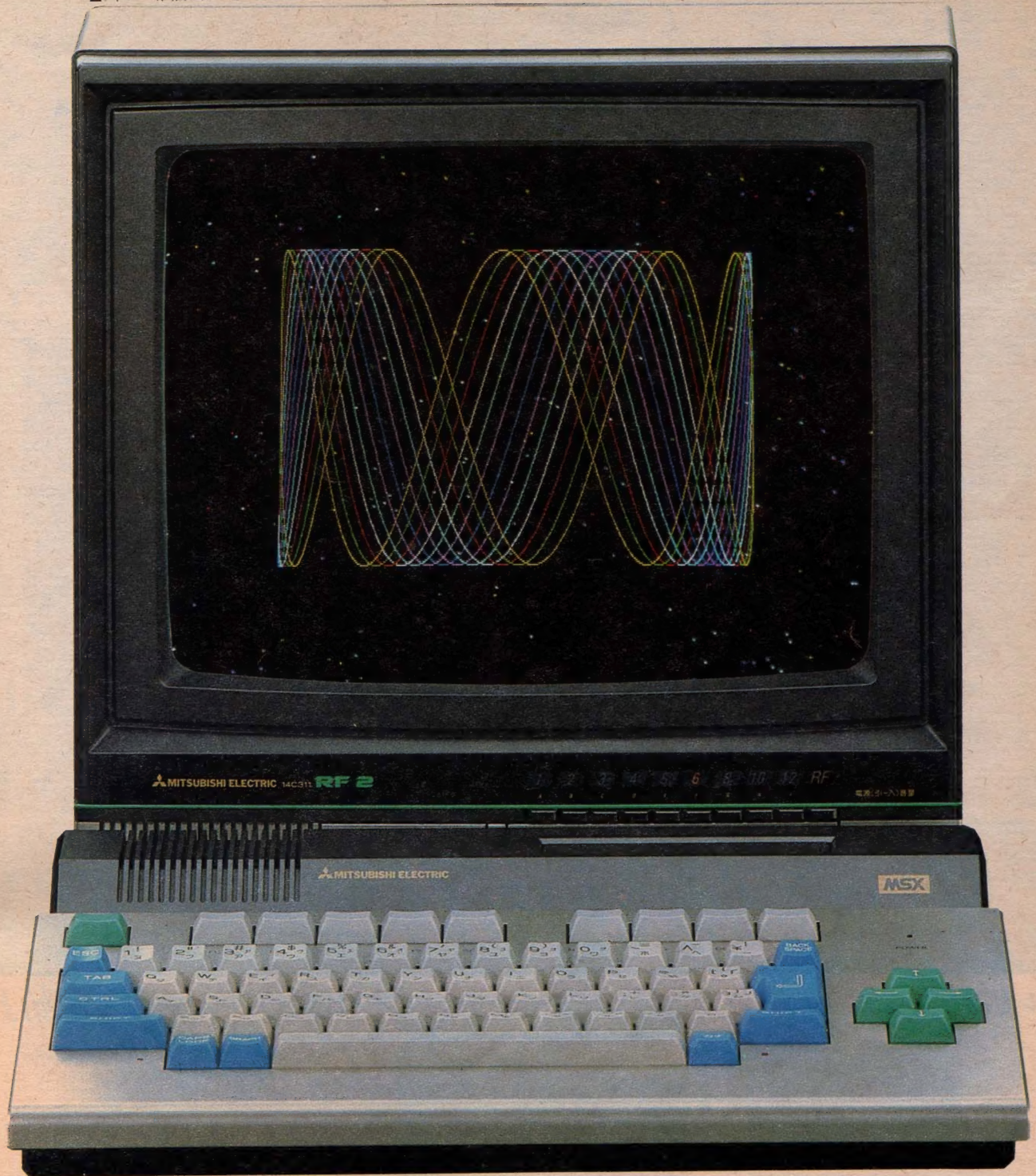
未確認AV物体

テレビ画面にコンピュータ・アニメを合成。今、オーディオとビジュアルの新世界が始まった。

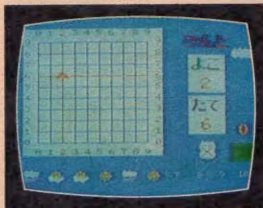
ついに正体を現した、ビクターのMSX-BASIC採用のパソコンドキットさせる第1の特長が「スーパーインポーズ機能」です。ご覧のように、コンピュータで描いたUFOを、テレビやビデオなどのシーンと合成できる。スーパーインポーズアダプターを使った離れワザです。「アナログRGB対応」だから、もちろん色は鮮やか。しかも胸おどるサウンドの新世界を大きく拡

げる可能性も備えた、さすが音と映像のビクターとうなずけるAVパソコン、新登場です●AVパーソナルコンピュータHC-6¥64,800●スーパーインポーズアダプターHC-A602S ¥20,000●システムカラーテレビAV-MT15 (鮮明2000文字表示) ¥115,000 ●データーレコーダーHC-R105¥19,800……システム合計¥219,600 ニューメディアからゲームまで

■ディスプレイ画面は、はめ込み合成です。



を搭載●8オクターブ3重和音のサウンド機能を装備●デザインの統一性をはかった各種周辺



機器群●最小単位でユニット化された、システム構成●操作性と使いやすさを第一に考えた本体設計



写真は、本体(ML-8000)59,800円+家庭用TV(14C-311)59,800円+データレコーダ(ML-20DR)22,000円の組合せ例でも、組合せ標準価格141,600円

三菱パーソナルコンピュータ ML-8000

標準価格 59,800円 (本体価格)

■商品に関する、お問い合わせ、およびカタログをご希望の方は、ハガキにカタログ請求券を貼り、〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所ML-8000係へ。
■ML-8000形には保証書がついています。ご購入の際は必ず記入事項を確認のうえ、お受取りになり、大切に保存して下さい。(上手に使って上手に節電)

カタログ請求券
ML-8000
MSXマガジン
8406

MSX

■MSXマークはマイクロソフト社の商標です。



大接近、MSX。

僕たちは、キーボードで夢を見る。

誰もが買ったその日から、
パソコンが使えます

MSXは、ソフトウェアとハードウェアのさまざまな仕様を標準化。相互の互換性をもたせるとともに、強力な言語によって、より使いやすさを実現したこれからのパソコンの新規準です。



数多くのソフトウェアが、
あなたをバックアップ

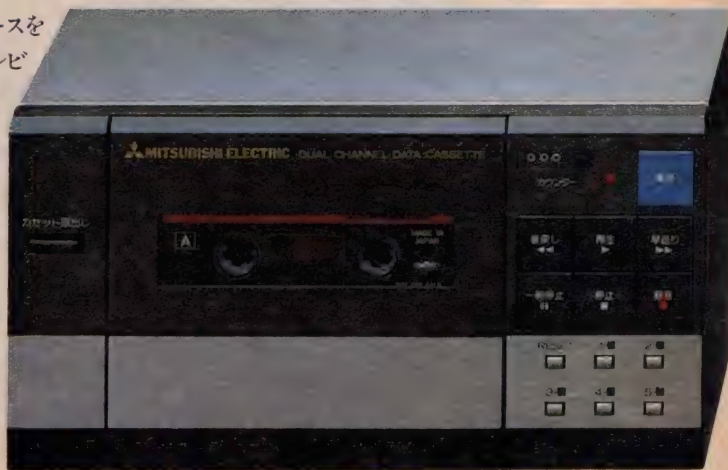
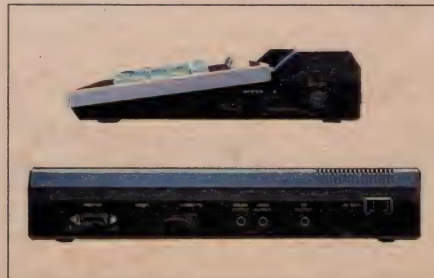
三菱のオリジナルソフトはもちろん、MSX参加各社からさまざまなソフトウェアが供給。これらのソフトは、すべて互換性がありますから、選べるソフトも幅広く、数多く。より親しみやすく、よりやさしく。さあ、あなたも始めませんか。

本体1台からでも始められる、
パソコンライフ

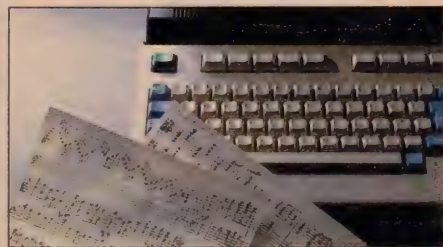
●大容量80KBのメモリを標準実装。将来に向け拡張性、汎用性に富んだ設計になっています。

●各種インターフェースを標準装備。家庭用テレビに直結でき、本体1台でパソコンライフが楽しめます。さらに、市販データレコーダ、プリンタにも直結。システムアップもらくらく。また、三菱独自のHEXテンキー〈近日発売〉にも直結でき、マシン語入力などグレードアップも可能です。

●JIS配列、本格的キーボードを採用●三菱の総合技術を結集した、豊富な周辺機器。MSX用カラーテレビ、データレコーダの基本構成から、テレビプリンタ、HEXテンキー、フロ



ピーディスク等、各種拡張機器まで、三菱の総合技術が、最新の周辺機器をお届けします。



三菱パソコンML-8000形の
その他の主な特長

●16色の多彩なカラーグラフィック機能

初恋。

H1





ラジカセ感覚のスリムなハンディタイプ

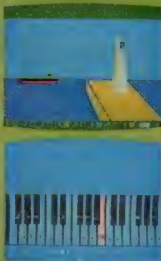
〈H1〉は、コンパクトなボディにキャリングハンドルつき。ラジカセフィーリングでどこにでも気軽に持ち運べます。

すぐに使えます、RFコンバーター標準装備

〈H1〉は、家庭用カラーテレビをパソコンディスプレイとして使用できます。もちろん、スイッチ1つでテレビもOK。

2つの内蔵ソフト

〈H1〉は、オルガン演奏やテレビに絵がかけると、2種類の楽しいソフトを内蔵しています。遊び方は簡単。スイッチポンで登場するシステムガイド(メニュー画面)から、対応する番号のキーを押せば選択したソフトの画面になります。



RAM32Kバイトを標準実装

複雑なゲームや、学習ソフトを走らせるなら、RAM32Kバイトは欲しいもの。〈H1〉は発展性の高いパソコンなのです。

2つのROMカートリッジスロットを装備

ROMスロットは、ゲームソフトなどのROMカートリッジをさし込むほかにも、外部記憶装置など周辺機器との接続に使います。

〈H1〉なら、2つのROMスロットを標準装備していますので幅広い使い方ができるというわけです。



HINT

くらしを豊かに…
日立新技術

日立 パーソナルコンピュータ

●本体価格 MB-H1 ¥62,800
14形カラーテレビC14-B20(アンテナ工事費別)
¥66,800

MSX このパーソナルコンピュータは
MSX のマークがつけられているROMカートリッジおよびカセットが使用できます。
MSX はマイクロソフト社の商標です。

H1

—生活と技術をむすぶ—

日立家電販売株式会社

〒105東京都港区西新橋2-15-12(日立愛宕別館)TEL(03)502-2111

資料請求券
X-5

●カタログのご請求の方は、資料請求券をハガキに貼り住所・氏名・年齢をご記入の上、〒105 東京都港区西新橋2-35-6 第三松井ビル 日立家電販売・宣伝部 パソコン係まで。

ある日、突然。アイドル

に楽しむならパンピアIQ。

本文表記は●タイトル●型名●価格●容量●内容の順。タイトル★印はROMカートリッジ●印はカセットテープ。



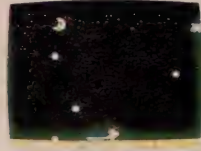
★ふた丸パンツ●HX-S110●4,800円●ふた丸よ、いじわるな“雷のパンツ君”が落とす卵を受けとめろ。赤い卵なら投げ返せ! 気をつけないと“ちりとリオジサン”に消されるゾ。



★スーパービリヤード●HX-S154●4,800円●ビリヤードの中で最も難しい7つ玉のプールに挑戦しよう。ハスラー気分そのままに、狙いすまして鋭くキューを突け!



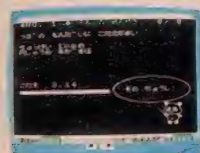
★スペースメイズアタック●HX-S106●4,800円●宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォルス」に迫れ! 宇宙艇で防衛網を突破せよ! 16面の迷路が、キミを待つ。



★カラーボール●HX-S109●4,800円●イタズラ好きの天使が落とすボールを、魔法のフライパンを使って空へ帰せ! ロマンチックなゲーム。



●ミステリーハウス●HX-S201●2,800円●32K●不気味な洋館に眠る宝物を探り出せ! 地下室や屋根裏などで見つけた道具を駆使して挑戦。



●楽しい算数(小学2~6年・下)●HX-S304~306・310・311●各3,800円●各32K●グラフィック画面とサウンドで楽しく学習をすすめる、好評の算数シリーズ編。



●にこにこぶんシリーズ●HX-S315~317●各2,800円●各16K●NHK*おかあさんといっしょ*でおなじみのキャラクターが登場する、好評のパソコン絵本*シリーズ



●中学必修英単語(1~3年)●HX-S301~303●各3,800円●各32K●文部省の指導要領に準拠し、英単語マスターに最適。検索とテストで構成。プリンタ出力可能。



●中学必修英文法(1~3年)●HX-S312~314●各3,800円●各32K●どの教科書にもあった適応性。文例表示と演習で、早く確実に英文法をマスターできます。

このほかにも、楽しく痛快なゲームソフトがいっぱい揃っています。

★ピラミッドワープ●HX-S102 ★バトルシップ・クラブII●HX-S103 ★ステップアップ●HX-S104 ★忍者くん●HX-S107 ★ひつじや〜い●HX-S108 ★ピクチャーパズル●HX-S151 ★スーパースネーク●HX-S152 ★ドラゴン・アタック●HX-S153(以上各4,800円) ●ピコピコ●HX-S202 ●ギャングマン●HX-S205 ●ベジタルクラッシュ●HX-S206(各2,800円) ●モルバニック●HX-S207(3,000円) 新作もぞくぞく登場します。

64Kバイトをパワーアップ。ニューマシン登場。

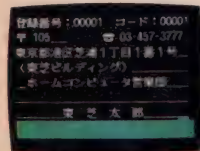
- IQの差で選べ。RAM容量64Kバイト。
- プリンタインタフェース内蔵の本格派。
- 打ちやすいJIS配列のキーボード。
- 目にも鮮やか16色グラフィックス。
- 迫力の8オクターブ・3重和音。
- 2個のジョイスティック端子付。
- RF出力内蔵でテレビ接続も簡単。

プリンタインタフェース内蔵の最新鋭機。



HX-10DP
67,800円

ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。



★宛名書き(住所録)「宛名君」●HX-S502●9,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などにより、約150軒を登録。シール紙印字も。64Kシステムは地名登録も可能。



★簡易言語(データ君)●HX-S503●12,800円●縦横計算により表作成もカンタン。検索や並べ換えもできて、スモールビジネスにも確実に対応することができます。

東芝ホームコンピュータ

PASOPIA IQ

資料のご請求は…〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

MSX

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

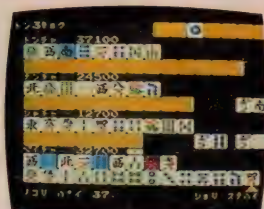
資料請求券
PASOPIA IQ
MSXマガジン6

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝

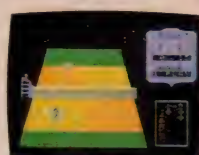
TOSHIBA 多彩なソフト。思いのまま

ゲームソフト

頭とテクニックで、スリルやユーモアをたっぷり体験しよう。アドベンチャー、スポーツ、推理…と、選びきれない楽しさだ。



★ジャン狂●HX-S156●4,800円
●やり始めたら、もうやめられない本格派。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。牌を積む必要なしだから、初心者もすぐに楽しめます。



★リアルテニス●HX-S155●4,800円●フットワークも軽快に、さあエースを狙え！息づまるラリーに勝て！コンピュータと対戦したあとは、2人で決勝戦を組もう。



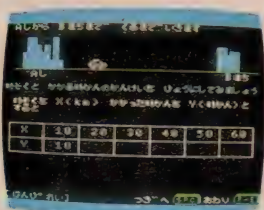
★フルーツサーチ●HX-S105●4,800円●どのコのお血に、どのフルーツがのっているか？名推理を働かせないと、たちまち混乱。頭の訓練にピッタリのおもしろゲーム。



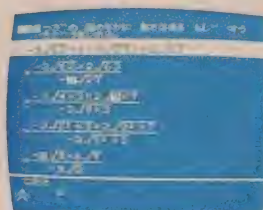
★3-Dゴルフシミュレーション●HX-S101●5,800円●ナイスショット！臨場感バツグンの3次元ゴルフ。クラブやショットの角度・強さなども思いのままのズゴさ。

学習ソフト

親切で、ていねい。分かりやすさがだんぜん違うから、ちょっと苦手な算数や、英語・数学も楽しく学べて、成績もアップ。



●楽しい算数(小学2～6年・上)●HX-S321～325●各3,800円●各32K●学習とテストでプログラムを構成。キャラクターやサウンドで楽しく学べば、力もぐんとアップします。



●中学徹底数学(1～3年)●HX-S318～320●各9,800円(カセット3本入)●各32K●学習計画や授業の進度に応じてレベルを選択。練習とテストで構成。受験対策に最適。



●まんてんくん(幼児教育)●HX-S307～309●各9,800円●各16K●数の導入と計算力I・IIの3部作。3～7才までの年齢と理解度に応じて選択ができ、楽しく学べます。

音楽ソフト

MSXでヒット曲、名曲を鑑賞。そのうえ、編曲やプログラム演奏ができる。さあ、キミだけのサウンド・メイキングを楽しもう。



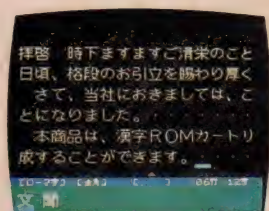
●ポピュラー・ヒット曲集●HX-S401●3,500円●32K●3声でアレンジされたヒット曲集。「イエスタディ」など14曲を収録。テンポ、音色を変えてアレンジOK。



●クラシック名曲集I●HX-S402●3,500円●32K●「トルコマーチ」など名曲14曲を収録。曲のデータを素材にして、自分だけのサウンド作りも可能。

ホームソフト

パソピアIQをシステムアップして、日本語ワープロに。宛名書きや定型文などの作成もカンタン。ビジネスにも力を発揮します。



★日本語ワードプロセッサ「漢字君」●HX-S501●12,800円●カナ(ローマ字)→漢字変換などの多彩な能力で出力。64Kなら40桁×200行の文章登録。熟語登録も約1万字。

遊びに、学習に、ビジネスに—— MSXを使いこなすなら答えはひとつ

ワクワクさせる、楽しくさせるパソピアIQソフト群。パワフルな新作も加わって、ますます充実。お気に入りのを選んで遊べば、楽しさもとびっきりワイドに。自分にピッタリあったソフトで勉強すれば、成績もアップ。さあ、チャレンジしよう。



横山やすし親子



とパノの相性学

SPECIAL THANKS

Illustrator / KANA HOSOE

Photographer / TETSU NAITO

世の中、メカオシチの女性が多しといえども
決して悲観することなかれ
ファッションモデルにパソコンを操り
ミステリアスな経緯とともに
自身をコンピュータネットワークしている女性たちが
今、ソクソク増えているから。
もちろん、そこには理屈などない。
なぜなら、彼女たちにとって
パソコンは生活の糧であり
生活の一部にすぎないから。
しかし
彼女たちが、
ごく自然にパソコンを愛し、
ごく自然にパソコンを利用し、
ごく自然に生活に溶け込ませるまでには、
緻密な試行錯誤があったのも
事実である。

女性





女性とパソコンの相性学

ラブリー・トーク

女性とパソコンの やさしい関係

パソコンとおつきあいをしてい
る女性が増えてきた今日この頃。
彼女たちはどのようにしてパソ
コンと出会い、パソコンのどこ
に魅せられ、そしてパソコンと
どんな友情関係を結んでいるの

だろう。というわけで、MSX
マガジン編集部は、今パソコン
とやさしい関係にある女性ばか
りに集まっていただいて、ラブ
リー・トークを展開してみまし
た。まずはトクトご覧あれ♡

あなたとパソコンの出会い？

今日は仕事にしろ趣味にしろ何らかの形でパソコンと関わっていらっしゃる女性ばかりに集まっていたんだけど、ここでも女性とパソコンの関係というテーマでみなさんの今考えていらっしゃることを自由に話していただきたいと思っています。

篠原 私は今、現代情報研究所という主にキャブテンシステムの画像作りをやっている会社の所長ですが、コンピュータとつきあひ出したのはこの会社を作ってからなんです。それまではコンピュータに関して全くの素人だったんですが、そういう私がコンピュータに魅力を感じたのは、コンピュータは人間の頭とは違うもので、全く新しい存在である、と思えたからなんです。人間とは違う、何か教えないければ自分では何もできないという機械、そしてそれと同時にある部分では人間よりずっと優れている。そういう我がとは全く別の頭脳であるというところに興味を持ったんです。

小原 私は社会学部、文科系出身なんですけど、コンピュータというのは学生の頃から興味があったんですね。で、コンピュータ会社に就職して、今はアップル

カンパニーという会社を作ったソフトの開発の方をやっているんですが、コンピュータというのはこつちのいうことを素直に聞かせてしょう。だからかわいいなって思っています。

猪爪 そうですね。私は会社でオペレーションをやっているんですが、パソコンを使いだしたのは最近なんです。でも、今はもうパソコンは私の友だちであり彼氏であるってカンジ。ほら、パソコンって私が電源を入れてあげなければ何にもできないでしょう。私が電源を入れるのを



待っている。そういう私を頼っているみたいなところがつともかわいいんですけど、佐々木 私はアスキーの社員なんですけど、コンピュータ、パソコンは全然ダメ。今はMSXのパソコン、AIQ、64Kバイトを買って自宅で練習中なんです。私の場合64Kバイトである必要は全くなし。(笑)で、そういう状況だからまだパソコンがかわいいなんて思えないんです。

藤田 私もコンピュータ関係の雑誌やパソコンフレットの編集をやってます。

コンの概念については一応わかっているんです。でもまだ面白いとは思いますが、パソコンがかわいいうっていうほどのめり込んではいないんです。

小原 私なんか残業で遅くまで会社にいて、パソコンと向かいあっていることがよくあるんです。するとまわりは真っ暗で

シーンとしている。そんなときパソコンと妙な一体感を感じるんですね。「おい、おまえダメじゃないか」とか「私が悪かった」とか、ひとりてそんなことを言いつつながらやっているんですよ。(笑)

篠原 私も間違えて入力したりすると、「ごめんなさい」なんてパソコンに向か

って言うてしまうところはありますね。小原 そのへんは大型コンピュータにはないパソコンならではの感覚だと思えますよ。

篠原 やっぱパソコンは自分の目の前で全処理が行われているからそういう反応を示しちゃうんですね。それを異常だという人もいますが、パソコンとつきあっていると、パソコンの方から何か言ってくるような感じがするんですよ。私が答えてしまっていると「バカだなあ」なんていつているみたいな気がして、私も今日のパソコンは気難しいなとか思ったりして。

小原 コマンドで対話できるなんて私はサイコーだと思いますね。

パソコンをやっている男のこって やっぱり暗い？

佐々木 私の会社でいいますと、パソコンを使っている男のこってやっぱり暗い。それから彼らはマンガをよく読むんですね。私たちは普通人間同士で喋る場合、相手の応えというのは完全には推測できませんよね。ところがパソコンというのは応えが決まっている。それで、彼らはパソコンという堅いものとは別に、どこか柔かいものを求めてマンガを読むんじゃないかっていう気がするんですけど。

小原 でも暗いといつても、コンピュータと対話するときって意志を口に出して表現しなくても通じあえますよね。その

部分がまわりの人には見えないから暗い
っていわれるんじゃないですか。彼らは
そういう仲間同士で集まると決して暗く
ないんですね。共通の言葉で話しあえる
から。

佐々木 でも、それが暗い。(笑)

小原 彼らは自分が暗いなんて決して思
っていないし、事実暗くないんですが、プ
ログラム作りをやっていると自己表現を
忘れてしまふみたいのところってありま
すね。

プログラム作りはお料理するの と同じ!!

小原 プログラム作りっていうのは自己
満足みたいな部分があつて、私なんかよ
くむなしになって思ふんです。苦勞して
使つても結果しか見てもらえない。自分

で自分をほめるしかないような世界にな
つてよく思ふんですけど、プログラム作
りって中華料理を作るのにすごく似てる
なつて思ふんですよ。材料の下ごしらえ
がちゃんとしていないとダメで、ひとつ
下ごしらえしたものはいろんな料理に使
える。そして最後の仕上げっていうのは
強い火でハツとやっちゃう。そういうの
がまさにメインルーチンがあつてサブル
ーチンがあるというプログラム作りの世
界に似てると思ふんです。だからお料理
の上手な人はプログラム作りも上手いん
じゃないかって気がしてるんですね。
藤田 じゃあ小原さんはお料理は得意中
の得意?

小原 ええ、もうまかせてください。(笑)
篠原 私はこういう仕事をやってますけ
ど、基本的にはプログラム作りって好きじ
やないんだと思つてゐるんです。そういえ
ば、お料理も好きじゃない。(笑) 私は人
のプログラムにいろいろ注文つけたりす
る方があつてゐるみたい。「このプログ
ラムはあなたの性格がでてるわね」とか
「そんなにゴチャゴチャ考えなくてもこ
うやったらいいんじゃない」みたいに。そ
ういうふうにコンピュータっていうのは
いろいろなつきあい方できるんですよ

評論家風になつちゃうとか、実作業の人
に徹するとか。私自身は、プログラムを
バズル感覚で眺めるという面白さが氣に
入つてゐるんです。

コンピュータで結ばれた恋♥

猪爪 私は会社に入るまでコンピュータ
を見たことも触つたこともなかったん
です。入社式のときに初めてシステム課
という配属先をいわれて、システムつて
何だろう、そう思つてゐると、コンピュ
ータを扱う仕事。それでいざ触つてみ
ると、これがコンピュータか、固い物体
だなあつて思ひましたね。
篠原 へえー、やつぱりつて感じたつた
でしょう。

猪爪 ええ。それで去年友人がパソコン
をプレゼントしてくれたんです。ゲーム
のソフトをひとつつけてくれて。で、最
初はゲームばかりやつてたんですけど、
だんだん自分でコンピュータに命令して
動かすことがきたらどんなに楽しいだ
ろうなつて思ひ始めて、それで今はその
パソコンをくれた友だちに教えてもらい
ながらプログラム作りの勉強中。

佐々木 それ恋人じゃないの。(笑)
猪爪 えつ、そんなことないですよ。
佐々木 でも、コンピュータのことを全

篠原滋子さん



現代情報研究所所長
東京女子大卒業後、中央公論社に
入社して編集の仕事に携わる。そ
の後、テレビ朝日のニュースキャ
スターを経て、現代情報研究所と
いうソフトウェア開発の会社を設
立。著書に「コンピュータに恋
した女たち」(徳間書店)がある。

カフェバーで読めるマニュアルがほしい!

く知らなくて、それでここまでガンバっているっていうのはやっぱりその恋人のせいよ。
小原 恋愛とパソコンで両立するのかしらね。(笑)
猪爪 ええー、ウソですよ。もう…



藤田 私の会社では、今アップルとMSXが置いてあるんですけど、それを買う前に私はキーボードの操作を覚えようというのでタイプライターの勉強をしたんです。それでいざパソコンを買ってみると面白くてしかたない。雑誌などに載っている既成のプログラムを打ち込んで、それが画面に出てくるのを見てるだけで楽しいんです。
佐々木 異常性格ですね。(笑)
藤田 ワープロも一度使ったことがあるんですが、やっぱり楽しくてしかたない。
篠原 それは病気になるますよ。
藤田 でも、オフィスでもコンピュータを導入して使いこなせるようになる女性は千人にひとりという話もありますから、のめり込んでも使いこなせるようになるかどうか…

学校教育にパソコンを取り入れたら……

藤田 私なんかよく思うんですけど、コンピュータのことがわからない人はまず大型コンピュータとパソコンの違いがわからない。また、コンピュータの中がどうなっていて、どうやって計算や記憶や検索をやるのかわからない。マニュアル

佐々木 私は小学校のときからピアノを習ってましたから指の動きには自信があったんですが、いざコンピュータという一本指の世界。(笑) これを押したら何がでるといのが全くわからないので、人の見てる前では恥ずかしくて使えませんでしたね。
小原 でも、さっきの恋人の話じゃないんですが、やっぱりマニュアルを見ながら独学でパソコンを勉強するっていうのは大変だと思いますね。いいマニュアルいいマニュアルとよく言いますけど、何かのきっかけがあつて人から教えてもらうという状況がないとパソコンを自分のものにしてけないというのは問題だと思いますね。
佐々木 六本木の飲み屋で、人を待っている間にちよつと読める。そういうマニュアルがほしいですね。でも昔のマニュアルっていうと、本当にコンピュータをちよつとかじつた人じゃないと理解できないという部分がありました。最近はその部分もなくなってきたんじゃないですか。



藤田久美子さん

エディター
実践女子大卒業後、編集デザイン
プロダクションに入社。現在、コ
ンピュータ関係の雑誌、広告の編
集に携わっている。(笑)

ルはたいたいBASIC中心に書かれている。BASICって何だろう。そこでマニュアルを読む前段階として何か解説してあげなくちゃいけないんじゃないかって思うんです。でも、コンピュータっていうのは全く新しい概念によって作られているものだから、既成の言葉でわかりやすく説明しようとするは無理がてくるんですね。

篠原 でもそこがコンピュータの面白いところなんです。つまり、今までの学校教育にはない頭の使い方ができるという。そこがいいところなんです。今、日本語のプログラムなんていうものも出てきてますけど、結局英語が日本語になっただけで、昔風の頭だとコンピュータのわかりにくさというのは同じだと思っんです。でもね、今の子供たちっていうのは変わってきていると思うんです。つまり、マンガが好き、ゲームが好きっていう具合に、昔の子供と嗜好が違う。そういう子供たちにコンピュータというのは合っていると思うんです。子供たちの柔軟性ある頭にコンピュータは向いているんですよ。

佐々木 でも今、小学校の授業にコンピュータが導入されて、それをテレビ番組などで放送していることがありますね。で、子供たちに「楽しい?」なんてインタビュしているのを聞くと、みんな「先生から教えてもらう方がいい」なんて答えてる。

篠原 あれはコンピュータの結果論しか教えないからなんです。そのコンピュータの中にある発想の部分。風が吹けば桶屋がもうかる、じゃないですけど、そういう論理の部分を日本の学校では教えないで、出来上がった結果だけを教えているんです。でも、プログラムには構造があるわけです。その構造を学ぶという

のは柔軟な頭をつくる訓練になるんですね。最初に小原さんが、プログラムを作っても、みんなはRUNした結果しか見たくないとおっしゃってましたが、同じ結果の中でも、面白い工夫をしたプログラムとか、短いステップで作り上げたプログラムというふうないろいろな個性があるんですね。そういう部分に目を向けていかなければいけないと思うんです。

BASICは思いつきで使える言語

篠原 BASIC、パソコン言語というものには、それぞれそれを作った人のいろいろな発想が入っていると思うんですよ。そして、そういう発想の部分を考えていくと、パソコン言語っていうのは意外に嫌にならないですね。

小原 私はBASICってある意味で節操がないというか、思いつきで使える言語だっていう気がするんですね。たとえばプログラム作りっていうのは、RUNさせながらいろいろやってるわけですが、途中でここはやっぱりこうなった方がいいとか思うわけです。そういうとき、BASICというのはそこで変えていけるわけですが、他の言語というのは初めからやり直さなければいけなかったり、他に与える影響を考えなければならなかったりするんですね。だからBASICというのは自分だけの範囲で、自分だけ

の決まりを作って自由に遊べる言語たという気がしますね。そういう意味でどんな新しいことをやっていける、発展させていくことができる言語だと思ってます。

ゲーム大好き! 大嫌い!!

佐々木 ところでコンピュータゲームってみなさんお好きですか。

篠原 嫌いですね。もう頭痛くなっちゃう。考えるゲームはまだいいんですけど小原 私は好きなんですけどヘタなんです。

藤田 私は好きですね。会社でもよくやってますよ。(笑)

佐々木 私はMSXを買って、いろいろなゲームをやってみたんですが、これが意外に面白いんですね。

篠原 私はあのスピードについていけないんですよ。やっぱり年のせいかしらね。

佐々木 ええ、それで私は最近考えているんですが、今のゲームというのは、ゲームを始める前に、一人でやるか二人でやるかとかジョイスティックを使うか使わないかといった選択をしますよね。それを今度20代、30代、40代とかいう年齢の選択をするようにしたらいいんじゃないかと思うんです。その年齢によってゲームのスピードが変わったり、キャラクターが変わったりすると、これは結構面白いです。



小原保子さん

アップルカンパニー社長
立教大学卒業後、日本オリベッティに入社してソフトウェア開発の仕事に携わる。その後独立して、友人とアップルカンパニーというソフトウェア開発の会社を設立。現在は女性のスタッフのみでカンパニーを運営している。

白いソフトができるんじゃないかと思えますね

「不思議の国のアリス」的ソフトがほしい!!

篠原 うちの小学校三年の男の子はゲームをやるんですが、その子を見ているとゲームの限界というのを感じますね。とにかくあつという間に飽きてしまう。猪爪 そうですね。私もゲームは大好きでよくやるんですが、すぐ飽きちゃいますね。始めの頃は、ひとつのソフトで二カ月くらい遊んでたこともあったんですが

篠原 私はゲーム自体が嫌いなんじゃなくて、あのゲームの持つ無意味な世界が嫌いなんです。でも無意味といつても「不思議の国のアリス」という童話がありますね。あのくらい無意味な世界だったら、これはまた見事だと思うんですが、今のゲームというのは童話の世界でもないと思うんです。だから子供も飽きちゃうのね。やつぱり、「不思議の国のアリス」は私の子供時代の思い出の象徴であるといえるように、ゲームもそのくらい人を感動させるものであつてほしいし、そういうものができて初めてコンピュータはすばらしいといえるんじゃないでしょうか。マンガだつてそうなんですものね



MSXはやっぱりスゴイ!

今まで活字でしかなかったものが絵で表現されるようになった。それが今度はコンピュータ画面になる。そういう可能性をコンピュータはすごく秘めていると思うんです

小原 私はMSXというものを西さんが考えて実行したというのは、やつぱりスゴイなと思うんです。みんながコンピュータを使おうとしたとき、メーカーを超えてソフトやハードが共通というのはすごく意義のあることなんです。それはやつぱり永遠の課題ですよ

篠原 今の日本のパソコンというのは、メーカー主導型の開発をしているので面白さも少ないんですが、その中でMSXというのは待ちきれない人が始めたという感じが面白いなと思ってんですよ。

猪爪 私もパソコンを買おうと思ったとき、やつぱり共通のものがいい、そう思つてMSXを選んだんですよ

佐々木 私は口ではコンピュータなんてといつていたんですが、やつぱりパソコンを使えないことに悩んでいたんです。でも、10万円以上お金を出すということになるとちよつとというカンジはあつたんです。それが5、6万で買えるパソコンがある。5、6万なら、三回か四回飲み屋に行くのをあきらめればいい。(笑)それでMSXを買ったんです。今、40代くらいでMSXを買う人というのは、だいたい子供に買つていくとかいいながら、本当は家で密かに自分で練習しているカラオケを買つて練習して、何かあつたときには「銀恋」を唄つてやる、みておれ、みたいなそんな世界に似ている気がしますね



佐々木和子さん

アスキー勤務
日本大学卒業後、リコーに入社。
その後コモドルに移り、現在はアスキーで広報の仕事に携わっている。

あなたにとってパソコンとは？

佐々木 私にとってパソコンというのは仕事上、カッコつけのためになくてはな



らないものなんです。笑）だから今、一所懸命勉強してるわけですが、また楽しいとは思いませんね。それよりも絵を描くとか、音楽を聴くとか、人と会って話をする方が面白いとは思ってますが、これからはパソコンのひとつも触

われなくては恥ずかしい。義務教育を受けただけではないんじゃないかと思つて、パソコンを勉強してるんです。やっぱり電話がかかけられますというのと同じレベルでパソコンが使えるといえるようにならないといけないと思つんです。またそういうふうになるような、おじいちゃんもおばあちゃんも使えるというソフトやハードがでてきてほしいと思いますね。

藤田 私はプログラムを作る段階を楽しむような、そんなパソコンの使い方をしたいですね。ある目的のために作られた完全なプログラム作りっていうのは、もうプロにまかせたい。笑）

小原 パソコンっていうのは、ゲームだけじゃなくて、いろいろな使い方ができるんですよ。だからそのパソコンの能力を100パーセント生かした使い方ができたらいいと思いますね。

佐々木 パソコンというのはみんなの知

らない部分で、非常に便利なのところがあるんですよ。

藤田 この前聞いた話なんですけど、保険の外交をやりながら、バーを経営してる女性が、顧客管理にパソコンを使い始めて、それですごく業績があがったんですよ。

猪爪 あつ、私も友だちの住所録とかをパソコンに入れているんですよ。住所とか電話番号とかといつしよにコメントとかも入れておくのも楽しいんですよ。そういうふうの実用的にパソコンを使つていきたいと私は思ってるんです。

小原 実用的にといったら、いくらでも可能性がありそうですよ。

猪爪 だからそういう生活に密着したソフトが出てきてほしいと思つてますよ。私なんか、パソコンはもう完全に生活の一部みたいになっちゃつて、なくては困るっていうところがありますね。

篠原 私は、パソコンというのは今までにない新しいものだといふところが面白くてしかたないですね。とにかく10年前までは何千万もしたものが、今は手に入るようになった。それがすごく魅力的なものであるといふことをみんなに知ってもらいたいと思つてます。私は去年、地方自治体の仕事で、徳島のシビックセンター（パソコンセンター）に置く。パソコンのプログラム作りをやったんですよ。そのシビックセンターでは、六カ月たった今でも、パソコンを触りたいっていう人っていっぱいなんです。毎日来る人やそこでコピーの出前をとりながらパソコンを使っている人もいますよ。パソコンが本当に面白いものではないんだって、六カ月たった今でも人がいっぱいということはないと思つてます。だからパソコンというのはやっぱり人に何かを与えているんだと思いますね。



猪爪恵理さん

日本石油、オペレーター
関東学院女子短期大学卒業後、日本石油に入社。現在オペレーションの仕事に携わっている。「MSXマガジン」の愛読者のひとり。

MSXを購入して二カ月。初めて作ったプログラムは「おえかきクン」



ためのプログラム。

「MSXで絵を描けたらどんなに楽しいだろうって思ってたんです。でも、BASICのことなんてぜんぜんわからなかったからもう大変」

それからBASICの勉強をしながらのプログラム作り。

「線を描くときは線を描くためのBASICの勉強、円を描くときには円を描くためのBASICの勉強というカンジで、プログラム作りと同時進行でBASICを勉強したんですよ(笑)」

それから二カ月、「おえかきクン」の完成である。このプログラムはメインカーソルとサブカーソルを使って、線や円を描き、そして色を塗っていく。使用できる色は14色。これでどんな絵だって描けてしまうのだ。

この「おえかきクン」を使って猪爪さんが描いたのがミッキーマウスの絵。

「最初はなかなか上手くてきなくて、でもそこで発見したんです。サランラッ

プに下絵を書いて、それを画面に貼りつけておき、その絵に従ってカーソルを動かしていくと上手に描けるんです」

サランラップとはいかにも女性らしいアイデア。この方法ならどんな難しい絵だって大丈夫だ。

「この『おえかきクン』のセールスポイントはコメントを入れられることなんです。自分の好きな絵を描いて、それからメッセージを入れてプリントアウトすれば、

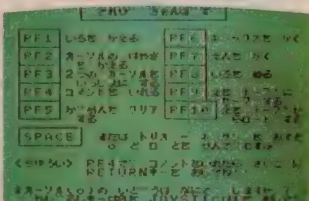
「お、ちよつとステキな手紙になるんじゃないかしら」
今はとにかくMSXに夢中という猪爪さん。

「会社から帰ってくると、まず最初にMSXの前に向かうんです。コートも脱がずに、バッグもそこらへんにほっておいたままで、二時間くらいしてからやっと服を着かえるんですよ(笑)」

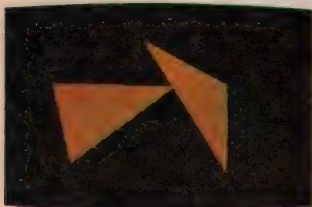
猪爪さんは今、ゲームのプログラム作りに挑戦中。

「やっぱりどうしてもキャラクターに凝っちゃうみたい。どんなキャラクターにしよう。カニにしようか、それともあまり使っていないからアヒルにしようかなって考えて、それとまずキャラクターを描いてうんです。それからキャラクターの動きを考えて、ゲームの設定は一番最後(笑)」

ゲームを作ったら、彼氏といっしょに遊ぶのかな。
「いえ、今はMSXが恋人です」
という猪爪さん。どんなゲームができるのか楽しみです。



説明画面
「おえかきクン」の



「メインカーソルとサブカーソルで絵を描いていく」



「おえかきクン」で描いたミッキーマウスの絵

会社に入って始めて出会ったコンピュータ。その面白さにビックリして、思わずMSXを購入。その後、BASICの勉強をすること二カ月。アレコレ悩み、そして楽しみながら作ったプログラムが「おえかきクン」という猪爪さん。現在日本石油でオペレータをやっている22歳の女性だ。

「とにかく会社に入るまで、コンピュータなんてものを見たことも触ったこともなかったんです。それがイザやってみると面白くて。MSXは友人といっしょに買ったんです。どうせ買うなら、ソフトが共通で使えるものがいねってことで」

最初のうちはゲームばかりやっていてという猪爪さん。

「ゲームはアクションものよりも、パツクの音楽が楽しいものや、キャラクターがかわいいものが好き。見ていて画面がきれいなものもいいですね」

そんな猪爪さんが作ったのが絵を描く

掃除苦手の女性が作った「お掃除プログラム」。 その効果はバツグン

「私はもともと掃除がヘタだったんです。それに加えて仕事が忙しい。休みの日が来たら掃除をしようと思うんですけど、いつまでたっても暇な日なんて来ないんですね」

きれいな家に住むのが長年の夢だったという篠原さん。そんな篠原さんが作ったのが『お掃除プログラム』である。

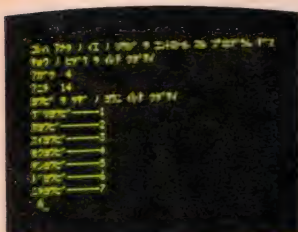
「今までのような生活をしながら家がきれいになっていく方法はないものかと考えていたんです。ちょうどコンピュータの仕事が始めた頃で、それでコンピュータを使ってどうにかできないものかと思っただけです」

けれども掃除というのは、お金の管理などと違って形のないものである。

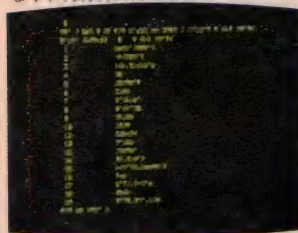
「はたして掃除というものがプログラムにのるかどうかというのは最初疑問でした。半分無理だと思っていたんですけど、それでもあきらめられずに考え続けた結果、篠原さんは掃除にもルールがある



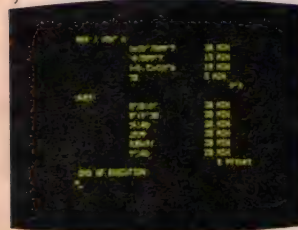
現代情報研究所長 篠原滋子さん



お掃除プログラムの最初の画面です。何月何日何曜日と入力します



次に昨日やった掃除の項目を入力します



コンピュータは今日の掃除内容と、その所要時間を教えてくれます

ことに気がついた。

「掃除をしてからほこりがたまるまでには一定の間隔があることがわかったんです。その間隔というのは、部屋によっても違ったり、家具によっても違ったりです。それに気づいたとき、これはコンピュータでできるんじゃないかと思いました」

それからは『お掃除プログラム』を作るための実験作業。タイマーをかけて、風呂の掃除には何分かかかるか、トイレの掃除は、応接間は、と家の掃除箇所を19種類に分けて、その掃除の所要時間をは

かっていく。その一覧表を作るのに一カ月。そしてそれをプログラムにするのに一カ月。合計二カ月かかって『お掃除プログラム』は完成した。

「この『お掃除プログラム』の特徴は、掃除の内容によって項目が分かれているところなんです。つまり、部屋単位で掃除をしていくのではなくて、ほこりはらいならほこりはらいだけをやっていくというシステムになっているんです」

その日に行う掃除の内容はコンピュータが決めていく。何月何日とコンピュータ

タに入力すると、今日はどこが汚れているかということコンピュータが判断して、その日に掃除をすべき場所と、その所要時間を教えてくれる。その項目は平日なら少ないし、休日だと多くなる。

そして『お掃除プログラム』を使い始めて半年。その効果がだんだんと表れてきた。

「最初のうちはあまり部屋もきれいにならなかったんです。それが半年くらいたってから、だんだん効果がでてきて。たぶん私自身がそのプログラムに慣れてきたからだと思います」

この篠原さんが自分の必要性にせまら



篠原さんの著書「コンピューターに恋した女たち」

れて作った『お掃除プログラム』は、商品科学研究所の「ホーム・エレクトロニクス賞」を受賞。今では、このプログラムを使いたいという女性が大勢いるという。

「ないときは使いたいとは思わないけれど、実際にきてみるとみんな使ってみたいと思うんですね」

まさにコンピュータの卵のような話である。

72カ国の国旗が 美しい世界時計 のプログラム、 「世界の国々」

アメリカでは裁判の過去の判例をコンピュータに記憶させておいて、その判例を必要ときに、分野別、裁判長別、検察官別に応じてひき出せるようになってる。

大学の講義の中で聞いたそんな話からコンピュータに興味を持ち、自分でプログラム作りを始めたという品川さん。現在、慶応大学法学部の4年生である。

「自分の知らないものというのはスコイものに見えるし、そのまま知らないでいるのはシヤク。それにこれから司法を目指す人間には、絶対にコンピュータが必要だと思ったんです」

そんな品川さんが作ったのは、『世界の国々』という名前の世界時計のプログラム。アジア、アフリカ、ヨーロッパ、アメリカの72カ国の現在の時間、がいつても好きなときに見られるというものだ。『この「世界の国々」というプログラムを作る前に、実は「日本国憲法」というプログラムを作ったんです。これは質問



形式で、憲法が表示されるというものなんです。そのときに日本の国旗を描いたんです。そうしたら、これがとてもきれいなんですね。それでこの国旗を使ったプログラムが何か作れないかと思っていろいろ考えたんです」

そこで思いついたのが、『世界の国々』画面にそれぞれの国の国旗と、その国の現在の時間、そして、首都、面積、人口、GNPを入れるようにしてプログラムを組んだ。

これはコンピュータの持つタイマーの機能を利用した楽しいプログラムである。『国旗を利用して作ろう』と思ったプログラムなんです。実はその国旗を描くのが一番大変でした。日本は簡単なんですけど、インドや大韓民国なんていうのは頭が痛くなるくらい(笑)。できたと思ってRUNしてみると、色が逆になっていたりなんてことが何度もありましたね。それでも、ひとつの国が完成したときにはとってもうれしかったという品川さん。

ん。72カ国の国旗を描くのは、それだけでも大変な作業のはずだ。

この『世界の国々』のプログラムは、コンピュータを勉強し始めてから三カ月



品川さんの著書
「私の勉強ノート」

後に完成した。実用の機能と見る楽しさを兼ね備えた、コンピュータの能力をフルに生かしたプログラムである。そして品川さんは、自分と同じようにコンピュータに興味を持った人のために「私の勉強ノート」という本を書いた。「この本は私の成長過程を綴ったものなんです。自分がわからなかったこと、悩んだことをそのまま書いてみました」という品川さん。



「世界の国々」の中のカナダの時間

「コンピュータを使ってみて感じたのは、決してコンピュータは怖いものではないということ。つきあえばつきあうほど面白いし、いろいろな使い方ができるんだなと思いました。プログラム作りは大変ですが、とにかくまず簡単なプログラムでも、自分で作ってみることが大切だと思っています」

今は住所録などにコンピュータを利用して、という品川さん。今度のプログラム作りはいつになるのかな。

コンピュータ・コンプレックスの 女性たちへ 「コンピュータと親しい関係になるための方法」



なんだか最近ドキドキしちゃうんです。道を歩いても電車に乗っていても、気分はソワソワ。なんとなく不安の二文字が背中におんぶしているように、んー、なんていったらいいの、とにかくがゆいカンジ。

「ごはんはちゃんと食べられるんです。昼食はいつものようにたらこのスパゲッティとセロリのサラダとチヨコレートケーキにコーヒー。そう、いつものとおりおいしく食べられるんです。でも、夜はときどき変な夢を見て。わけのわからない怪物が襲ってくるんです。いいえ、欲求不満なんかじゃありません。だって、そんな、ええ、そっちの方は大丈夫なんです。ですから、あの、私はいいどうしちゃったんでしょう!？」

こんな電話がかかってくる夢を最近よく見ます。電話の主は大体が女性で年齢は様々。

私は夢の中で応えます。「たらこのスパゲッティとセロリのサラダはいつものとおりおいしく食べられるんですね。チヨコレートケーキを一口残してしまうなんてこともありませんね。と。彼女たちは一様に応えます。はい、フォークについたチヨコレートだってちゃんと食べます。少ししいじきたいとは思いますが…」

「ごはんがおいしく食べられる彼女たちが恋の病にかかっているはずはありません。それでは、彼女たちの不安の原因はいったい何なのでしょう。たぶん彼女たちはコンピュータ・コンプレックスにかかっているのです。」

コンピュータ・コンプレックスの女性はここ数年急激に増えてきました。それも、10代や20代前半の女性よりも、20代後半や30代、40代の女性に多いのです。

彼女たちが道を歩いたり、電車で乗っているときに不安を感じるの、コ

ンピュータ、あるいはコンピュータに關係した様なものが社会に氾濫し始めてきているからです。デパートではいつしか、テレビや冷蔵庫、ステレオといったものにコンピュータが肩を並べるようになりまし、本屋ではマニュアル(コンピュータの仕様書)がずいぶん幅をきかせ始めました。オフィスではコンピュータが導入され、彼女たちは嫌でもそれらを使わなければなりません。女性の大部分がそうであるように、彼女たちは機械アレルギー。もちろんコンピュータは機械ですから、彼女たちはコンピュータの出現とともに、その存在に対して不安を抱くようになったのです。

夢に出てくる怪物。それはおそらくコンピュータでしょう。実体の掴めないコンピュータというものが怪物となつて姿を現わすのです。

彼女たちはコンピュータという怪物(本当は怪物でも何でもないので)に対して全く何の知識もちあわせていませんですから、自分が何に対して不安を抱いているのか、あるいは何に悩んでいるのか全くわからないままです。

しかし、この不安、コンピュータ・コンプレックスは早いうちに治しておく必要があります。なぜなら、来る21世紀に向かつて生きる女性、その女性の必須条件の中には、美しさ、知性、健康、そしてコンピュータが入っているのですから

コンピュータは怪物ではなく、女性の強い味方

「中学、高校時代はいつもクラスの優等生だったし、オフィスではマジメによく気のつくO.Lだった私なのに…」という女性にかぎって、コンピュータ・コンプ

レックスであることが多いようです。というのも、こういう女性には自分の今まで蓄積してきた知識でコンピュータというものを捕えようとするからです。「生まれてこの方、マジメひととして生きてきた私にわからないことがあるなんて」、そう思っていたらコンピュータと友たちになることは不可能です。コンピュータというのは全く新しい概念による時代の産物。だから変な先入観を持って接しようとしてもダメなのです。まあ、最初は宇宙へ、E.T.に出会った気分分てコンピュータに近づいてみたらどうかしら。でも恐がらなくてもいいんですよ。E.T.はあんなにやさしくて素敵な友たちだったでしょう。

ところでデパートではテレビや冷蔵庫といったしょにコンピュータが売られています。そこが間違えやすい点なのですが、コンピュータは確かに電気で動くものではありますが、ある目的をもって作られたものではないのです。

テレビには放送局からの情報の入手、つまりお料理番組やニュースやドラマ、音楽番組を見ようという目的があります。冷蔵庫には食料品の保存、あなたの大好きなストロベリーアイスクリームを溶かさなくてとっておくという目的があります。ところがコンピュータには何に使うという目的がありません。目的はコンピュータを買った人(ユーザー)に委ねられているのです。そこが他の電気で動く機械とは違うところです。ちよつと困ってしまいましたね。テレビや冷蔵庫なら買つてくれはすぐに働いてくれるんですけど…。

でも、こう考えてみたらどうでしょう。今までの電気で動く機械というのは、たいてい私たちの手や足などの体のある部分、あるいは、気まぐれな風や光といった自然の代わりに働いてくれるものでし

た。テレビは目の代わり(私たちはテレビによつて今までは見られなかったものも見る事ができるようになりました)、洗濯機は手の代わり、冷蔵庫は陽のあたらない北国の代わり(?)、扇風機は風の代わりというわけです。そして、もちろんコンピュータもあるものの代わりになっています。そのあるものというのは人間の頭です。

私たちの体のある部分、手や足や目にできることはある程度決まっています。ところが頭というちよつとひと口ではいえません。頭の使い途はいろいろあり

はあなたの何倍もの速さでやってくれます。そして、あなたのボーイフレンドの電話番号とお誕生日、それをコンピュータはたぶんあなたよりも早く記憶し、そしてそれを忘れてしまうことがなく、さらにそれらをいつでも数秒のうちに思い出してくれます。

コンピュータにできるのはこの三つ。あなたがもし、SF小説に出てくるような人間社会を支配してしまうコンピュータを想像していたのなら、この話を聞いて、ちよつと安心して、そしてちよつとガッカリしたのではないだろうか。で



ますから。そこで頭、コンピュータの使い途ということになるのですが、コンピュータにできるのは基本的に計算と記憶、そして情報の検索の三つです。あなたが一月月に使ったお小遣い、食事代と洋服代と本代、これらの計算をコンピュータ

も、どうですか。コンピュータがなんたかフツツのものに思えてきたでしょう。そして、コンピュータにできることは、計算と記憶と情報の検索の三つといいますが、この三つはあなたがある目的を持ったとき、たとえば面倒臭い家計簿の

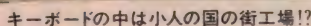
ておきたいとき、そしてその情報を必要
なときにすばやく手に入れたとき、あ
なたのとっても強い味方になることを覚
えておいて下さい

コンピュータには何かできるか、ということがわかったところで、今度はちょっとコンピュータの中をのぞいてみることにしましょうか。といっても、実は今までひと口にコンピュータといってきたが、コンピュータにも大型コンピュータ、オフイスコンピュータ、パーソナルコンピュータといういろいろあるので、ここではパーソナルコンピュータについて話をすることにします。

パーソナルコンピュータというのは、その名のとおり個人のための、あなたのためのコンピュータです。よく略されてパソコンと呼ばれるので、ここでもパソコンと呼ぶことにします

パソコンは私たちがデパートなどよく見るアレです。デパートではキーボードとディスプレイがいつしよになつて置かれています。キーボードというのは、あのタイプライターに似たアルファベットなどの文字が載つている箱のことで、ディスプレイというのは、テレビと同じ画面を映し出す装置です。そして実はこのキーボードの中にコンピュータは入つてゐるのです。

キーボードの中をのぞいてみると、薄い小さな板がいっぱい入っています。まるで「ガリバー旅行記」に出てくる小人の国の街工場のようにも思えますし、きつとコンピュータ好きの人だったら、宝石箱のように見えるのではないのでしょうか。



この薄い小さな板、これがLSIと呼ばれるコンピュータの正体です。そしてこの街工場のようなコンピュータの中は、それぞれの役割りに従っていくつかの部屋に分かれています。そのひとつはCPUと呼ばれる中央処理装置です。CPUはコンピュータの装置全体をコントロールしながら、あなたの出した命令を忠実に実行します。また、RAM (Random Access Memory) とROM (Read Only Memory)と呼ばれる二つの部屋を「ハレ



ユータは持つていて、これは記憶装置と呼ばれています。RAMは状況に応じてあなたの命令を覚えてくれたり消したりしてくれます。一方ROMにはパソコンの基本的な命令が入っていて、これは消えることもない代わりに、あなたの命令を覚えてくれることもありません。

このCPUとRAMとROMでコンピュータはあなたの命令を実行してくれるわけですが、ではあなたに小さなLSIはどうやってあなたの命令を理解しているのでしょうか。実はコンピュータは0と1という二つの数字ですべての命令を理

解しているのです。えっ、0と1だけで、あなたがビックリするのはムリないと思います。ここで小学校のときに習った二進法を思い出してみてください。0と1（無いか有るか）の二つの数字の組み合わせで数をかぞえる二進法では、実に簡単明瞭に多くの数をかぞえることができます。

コンピュータはこの二進法、0と1（電流が流れていないか、いるか）によってあなたの命令を区別し、理解しているのです。この0か1かという情報の最小単位はビットと呼びます。そして8ビット（2の8乗、256とおりの区別が

できます）をひとまとめにして、1バイトと呼ぶわけですが、私たちのまわりのパソコンは、16 Kバイト、32 Kバイト、64 Kバイトとなっていますので、ずいぶんたくさんさんの情報を処理できるわけです。この16 Kバイト、32 Kバイト、64 KバイトなどはRAM容量と呼ばれていて、つまりRAM容量は大きいほど処理できる情報の量も多くなるといふことになります。それにしても、0と1ですべてを処理するコンピュータ、一見、何も知らない子供のようにも思えますが、ちよつとスゴイ頭脳の持ち主だと思いませんか。

ハードウェアとソフトウェアは二人でひとつ

コンピュータのしくみがわかってしまったあなた。もうコンピュータが思いなんて思わないでしょう。あとは実際にトライしてみるのみです。そこで、今度はパソコンを使うために必要な道具（これではパソコンがかわいそうかしら）について説明することにします。

先程、キーボードとディスプレイについてちよつと話しましたが、キーボードは入力装置、ディスプレイは出力装置と呼ばれていることを覚えてください。入力装置というのはあなたがパソコンに命令を与えるための道具、そして出力装置はあなたがパソコンに与えた命令の結果を表示してくれる装置です。

この他にパソコンを使うときにはデータレコーダやプリンタなどが必要になってきます。データレコーダというのは力セットデッキと同じようなもので、外部記憶装置と呼ばれ、あなたがパソコンにさせた仕事を覚えて保存しておくための道具。そしてプリンタはディスプレイと同じ出力装置で、あなたのパソコンにさせた仕事を紙に印刷してくれる道具です。これらをそれぞれつけて電源を入れれば、パソコンはいつでもあなたの仕事をしてくれる、もうひとつのあなたの頭脳となります。

ところで、このキーボードやディスプレイなどは一般的にハードウェアと呼ばれています。ハードウェアとは仕事をしてくれる機械のことです。そしてそのハードウェアに仕事をさせるものとしてソフトウェアがあります。ハードウェアとソフトウェアは切っても切れない間柄



とにかく二人が揃ってやっとならなければならぬ。二人前になるといってわけなんです。

ハードウェアとソフトウェアの定義はなかなか難しいもの。さっきはキーボードやディスプレイをハードウェアと呼ぶていましたが、ハードウェアとはなにもコンピュータに限って使われる言葉ではないのです。たとえばあなたが毎日お料理をするときに使う包丁やお鍋など、これはハードウェアです。それから冷蔵庫

これだけ揃えば準備OK!!

ディスプレイ

データレコーダ

キーボード

プリンタ

ドウェアとソフトウェアは二つてひとつどちらが欠けても仕事は成立しません。二人は深い愛情関係で結ばれているという、なんともうやましい話なのです。

ここでもう一度パソコンに話をもちましょう。パソコンの場合はソフトウェアはあなた自身である場合と、テープになって売っている場合があります。あなた自身がソフトウェアというのは、あなたが自分でパソコンにプログラム（次で

庫、テレビ、ステレオ、ラジオ、これもみんなハードウェアです。もつと簡単な例を出してみましようか。あなたは毎朝お化粧をするはず。その場合はあなたの顔とお化粧品、ファンデーションや口紅やアイシャドー、これらがハードウェアとなり、そしてあなたのお化粧をするという行為自体がソフトウェアということになります。どうですか、ちょっとはおわかりいただけたでしょうか。ハ

説明します。を打ち込むとき、そしてテープになっているソフトウェアというのは、テープの中にパソコンに仕事をさせるための命令が入っているもので、今一番ポピュラーて人気があるのはゲームのソフトウェアといえます。このゲームのソフトウェアは誰もがパソコンに親しむための一番の早道といえますが、パソコンの利用法のごく一部でしかないと思われま

パソコンにはパソコン語で話しかけてあげたい

キーボードもディスプレイもデータレコーダも揃いました。さあ、あなたはパソコンにどんな仕事をさせますか。ボーイフレンドの住所録をつくりたい？ もちろんできます。ピカソになった気分てコンピュータグラフィックスを描きたい？ はいはい、それも大丈夫。プログラムさえ作ればねえ、プログラムって何？ そつ、その話をこれからするのです。

パソコンは確かに頭のいいあなたの友人、もうひとつの頭脳。でもあまりにも融通がきかないので困ってしまう。あなたがパソコンに仕事をさせようと思つて、パソコンに向かって「ねえ、ほらこんなふうやってよ。わかるでしょう私の考えてること」などといくら言つてもダメ。パソコンはあなたの恋人のように考えていることを以心伝心でわかつてくれたりしません。

パソコンに仕事をさせるには、その仕事の順序をいねいに教えてやらなければなりません。その仕事の手順を表し

たものがプログラムです。プログラムを作るにはちよつとした知識が必要になってきます。知識といつてもパソコン用の言葉さえ覚えてしまえばいいわけですが、実はコンピュータ・コンプレックスの女性のほとんどは、プログラムを作るための様々なパソコン語（BASIC）に悩まされているのです。

ここでもう一度思い出して下さい。パソコンは確かにあなたの親しい友人となり得ますが、その体は機械であるということ。だからパソコンに仕事をさせるためには人間の言葉で命令してもダメだということ。す。

あなたはアメリカ人と話をするときは英語を使うでしょう。フランス人と話するときはフランス語で喋るはず。それと同じことで、あなたにとってパソコンは異邦人。パソコンと対話するにはパソコン語が必要になってくるのです。このパソコン語にもフォートラン、コボルなどいろいろなものがあります。こ



れはコンピュータの種類によって言葉も
少しづつ異なるためですが、今一番ホビ
ユラーなのはBASICと呼ばれる言語
です。BASICとはBeginner's Allpurpose
Symbolic Instruction Codeの略で、初心
者向けの言語といえます。

このBASICの勉強はあなたが自分
でマニュアルを見てやらなければならな
いこと。でも、それだって、BASIC
の勉強だ！なんて気張らなくてもいい
んですよ。パソコンのしくみがわかった
あなた、BASICはただのパソコンに
命令を下すための言葉ということがわか
ったあなただったら、もう恐がることは
ないはずですよ。

We Like Computer We Love MSX

最後にパソコンのことが理解できたあ
なたに捧げたいのがMSXです。MSX、
ちよつとカワイイ名前でしょう。まだ、
生まれて一年にもならない赤ちゃんです
が、その生い立ちを紹介したいと思いま
す。

MSXが誕生する前まで、パソコンは
種類によって少しづつ使い方が異なっ
ていました。使い方が異なっていたとい
うのは、そのパソコンに命令を与えるた
めのパソコン言語が、パソコンの種類によ
って違っていたということです。

これはパソコンユーザーにとって、と
っても不便なことでした。なぜなら、友
だちからソフトを借りてきて、自分のパ
ソコンで使ってみようとしたら、パソコ
ンの機種が違うためにプログラムが動か
ないとか、お店でほしいソフトを見つ
けたのに、別のパソコン用ソフトだった
なんていうことがたびたびあったからで
す。「コミュニケーションのないパソコンな

んで」。きつと今までのパソコンユーザ
ーたちは心の中でそうつぶやいていたに
ちがいありません。

そこに登場したのがMSXです。MS
Xのマークをつけた12社のメーカーから
生まれたパソコンたちは、みんな兄弟
同じ仕様で作られているので、MSXの
マークが入ったソフトならどのメーカ
ーのMSXパソコンでも使えるし、友だち
が作ったプログラムを借りてきて走らせ
ることだって可能なのです。

もちろん兄弟といったって、各メーカ
ーのMSXたちの顔はいろいろ。それぞ
れ個性があつて楽しい仲間たちばかりで
す。

それではここでMSXの横顔をちよつ
と紹介してみようか。まずMSXに
命令を与えるための言葉はMSX-BAS
I C。RAM容量は16Kバイトから64
Kバイトまでいろいろあります。キーボ
ードにはアルファベットの他にカナも表
示しており、ワープロとしても使えます
なによりも値段が安いというのがうれ
しいところですが、それよりももっとス
ゴイのは、今までのパソコンはテープのソ
フトしか使えなかったのですが、MSX
はROMカートリッジと呼ばれる力セツ
トテープと同じ大きさのものをスロット
に差し込めば、ゲームでもなんでもすぐ
に楽しめるということです。(テープの場
合は、テープの中のプロプログラムを呼び出
すのに時間がかかりました)

さらにMSXはステレオとつないだり、
ビデオとつないだり、ミュージックキー
ボードとつないだりということができる
ので、音楽性もたつぷり。こんなこと今
までのパソコンでは考えられなかったこ
となんです。

こんなに何から何までいたれりつくせ
りのMSX。おもいきって、おつきあい
してみてもどうでしょう。

コンピュータ・コンプレックスの女性たちへ

「コンピュータ・コンプレックスのあな
た。どうですか。ここまで読み進んでき
て、もうコンピュータが怖いなんて思わ
なくなつたのではないでしょうが。あな
たはもうコンピュータとお友だちになり
たいと思いはじめていますか？」

コンピュータはあなたのやさしい友人、
強い味方。あなたが命令したことを、コ
ンピュータはいつでも間違いなく実行し
てくれます。また、プログラムの話もし



ましたが、コンピュータとのつきあい方
は、プログラムを組むことだけではあり
ません。ソフトを買ってきてゲームをす
ることも、彼へのラブレターを書くこと
も、音楽やグラフィックスを楽しむこと
もコンピュータとのつきあい方のひとつ
あなたにあなたにあったコンピュータと
のつきあい方を見つけて、21世紀に向か
って生きるいい女になってほしいと思ひ
ます。

タイプ別パソコンのつきあい方

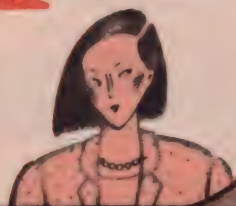
女性とパソコンの相性学



パソコンとのつきあい方は、その人の性格によっていろいろある。パソコンを職業にした人、家庭の中で使っていた人、趣味に使った方がいい人。さて、あなたはどのタイプになるのかな。

A

パソコン
職業利用型



B

パソコン
生活利用型



C

パソコン
趣味利用型



D

パソコン
遊び利用型



結婚しても仕事は続
けていきたい

お酒は外へ飲みに行
くより、家でひとり
で飲む方が好き

結婚はお見合いより
恋愛と決めている

料理、洗濯、掃除な
ど家事の仕事は好き

人の嫌がる仕事も
進んでやる

将来は芸術の分野
で仕事をしたい

服の色やデザイン
にはうるさい方

パソコン生活利用型

お料理は得意だし、掃除や洗濯はきちんとやるというあなたは、結婚したらきっといいお嫁さんになるはず。そこでパソコンの利用法ですが、家計簿やカロリー計算などに使ったらどうでしょう。計算はパソコンの得意なところ。今まで紙で計算していたものをパソコンでやらせるようにしたら、ずっと生活は便利になるはず。あなたの生活もグッと幅が広がるし、あなたを使いこなせるお母さんなんて、パソコンをテキだと思いませんか。考えることが得意なあなただったら、自分でプログラムを作ってもいいでしょう。

パソコン職業利用型

あなたは物事を論理的に考えるタイプ。ち
よつと神経質なところが気になりますが、
理性的であるというのがあなたの長所。そ
んなあなたはプログラマになれる素質が
十分。物事を順序だてて考えるというこ
とが、プログラマにとっては一番必要なこ
なのです。今、パソコンのプログラム作り
を職業にしている女性は年々増えてきてい
ます。女性は神経もこまやかだし、家庭内
のこともよくわかっているので、女性の作
るプログラムは非常に定評があります。あ
なたも女性という特性を生かして、素敵な
プログラムを作ってください。



パソコン遊び利用型

パソコン遊びのわ

難しいことを考えるのは嫌い。面倒臭いこと
もやりたくない。とにかく楽しいことが好き、
というあなた。パソコンを使うことにはま
ったく抵抗はないけれど、でもゴチャゴチャ
頭を使うことはしたくないと考えている
のだったら、とりあえずゲームで遊んでみ
ることをおすすめします。パソコンのゲー
ムソフトは今一番多く出しています。その種
類も、アクションもの、シミュレーション
もの、アドベンチャーものいろいろな
ばい。あなたが夢中になれるゲームもきつ
とあるはず。ゲームは男の心の遊びヨなん
ていわずに、ボーイフレンドを誘って、二
人でパソコンゲームを楽しんでみましょう。

パソコン趣味利用型

趣味的利用型

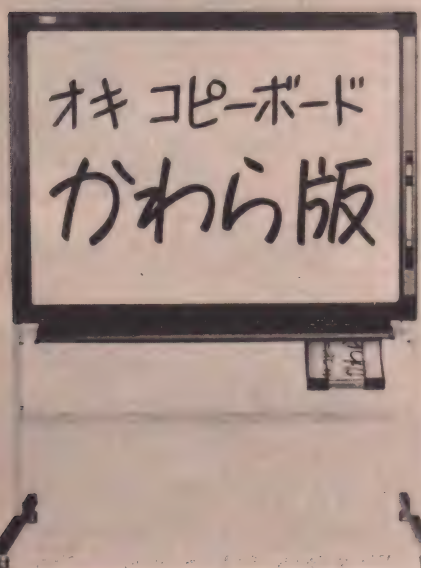
感覚的で豊かな感性の持ち主であるあなたは、物事を論理的に考えていくより、直感で行動することの方が多いはず。将来の職業も自分の感性を生かせる芸術の分野に進みたいと考えているのだったら、たぶんパソコンにはまだあまり興味が無いのではないだろうか。そんなあなたに知ってもらいたいのはパソコンのグラフィックスと音楽機能です。パソコンはなにもプログラムを組むための機械ではありません。絵を描いたり音楽を楽しんだりすることもできるのです。難しいことは考えず、とにかく趣味のひとつとしてパソコンとおつきあいしていくことをあなたにはおすすめします。

MSX未来商品研究室

イラスト●田中精美 構成●スタジオハード

筆記用具の巻・紙と鉛筆はなくなるの!?

協力
●沖電気工業株式会社
●カシオ計算機株式会社



ホワイトボードに書いた図形や文字が、そのままA4判にコピーされる「オキ コピーボード がわら版」。



アナログウォッチのフロントガラスに指で書けば、8桁計算ができちゃう「カシオ ジェナス リードセンサー」。

学生が講義のノートをとる。ビジネスマンが会議のメモをとる。はたまた芸術家が、ふと浮かんだイメージを書きつける……。ヒトはそれぞれ自分に必要な情報を選択し、記録する作業を繰り返している。時折わずらわしくなるこの作業は、この先もつと簡単で快適なものになってくれるのだろうか？

キミは一日に、どの位ものを書くかな？ キミが学生ならば、講義のノートをとるだろうし、彼女との待ち合わせ時間を、メモ帳に書くことだ。それは必ずだ。学園紙などを作っているヒトだつたら、街角で目に止まった面白い出来事や、新しい記事のアイデアを書きとめることもあるかもしれない。

ヒトは、書くという作業によって、必要な事柄を記録し、その記録をもとに、さらに新しい文化を築いて来た。

また、書くことには、書いた内容がより深く頭に入る、という機能もある。学生が、板書されたものを、そつくりそのままノートにコピーすることは、「記録」することと同時に「記憶」する、というメリットもあるのだ。

しかし、どれだけ早く新しいアイデアを出すか、ということが勝敗を決する社会で、多くの人間が同じ内容を書き移すということは、エネルギーの浪費に他ならない。

ブレインストーミングなどでは、その会議の内容を記憶することよりも、その場のトピックに集中することの方がずっと重要なのだ。

**議事録はおまかせ！
ノートとりとは
もうお別れだ**

会議の記録は正確に残し、しかも出席者はミーティングに集中できる。これは、会議の理想的な形だが、それを実現したのが、沖電気の「コピーボード」「かわら版」である。

ホワイトボードに書かれたものを、A4判サイズに縮小コピー。会議やレクチャーの最中に、必死になつて記録をとる、という涙くましい作業は、これで解消、というわけだ。掲示板がわりに使うこともできる。

**ペン不要！指1本で
文字が入力される**

メモ、といえはペンと手帳がまづ先に頭に浮かぶ。だがカシオ計算機の「カシオ データバンク電卓 PF-8000」は、ペン不要のメモ帳だ。

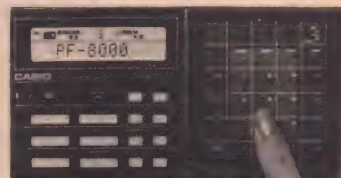
指で文字を書くだけで、数字や英文字が入力される。電話番号をちよつとメモしたいときに便利だ。

この「フィンガー入力」という離れ技を可能にしたのは、手書き文字



今やオフィスの必需品、ワードプロセッサ。

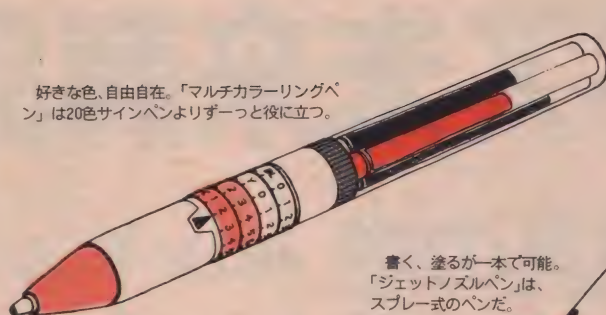
「カシオ データバンク電卓PF-8000」は、指で書くだけで計算・メモができる手書き文字入力機能を備えている。



認識アーキテクチャーFTRS (FINGER TRACE RECOGNITION SYSTEM) の開発。シートキーボードを指でなぞれば、入力が完了だ。その機能を搭載した腕時計も、同じカシオから発売されている。「カシオ ジェナス リードセンサー シリーズ」は、アナログウォッチのフロントガラス面に指で文字を書くだけで、キー入力が可能で、計算ができる。

メモ程度のものについては、もう文字を書くという作業は、必要ない

好きな色、自由自在。「マルチカラーリングペン」は20色サインペンよりずっと役に立つ。



書く、塗るが一本で可能。
「ジェットノズルペン」は、
スプレー式のペンだ。



未来のペンは 多様多彩

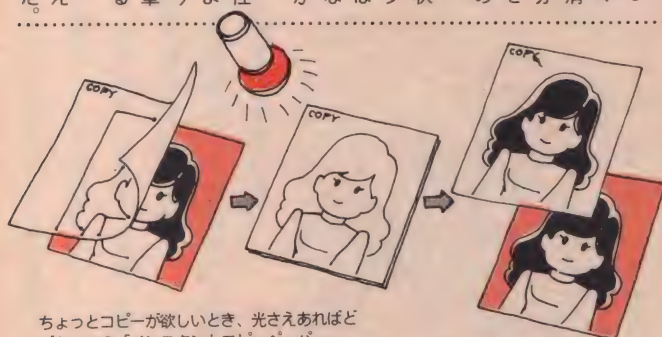
そこで、現在のペンと紙の長所・短所を考えながら、将来、人類の歴史に登場して欲しいペンや紙について考えてみよう。

万年筆、ボールペン、シャープペンシル、サインペン……。鉛筆だって、ペンのひとつだ。これらの様々なペンは「書いたものを消せるか消せないか」ということで、大きく分類できる。そして、「消せるか消せないか」ということは、書いたものの保存性とウラハラなのだ。

万年筆、ボールペンといった液状のインクを使用するものは、インクが紙に浸み込むから、書いたものは容易には消えない。だから、証書などには、この種のペンを使うことが義務づけられている。

しかし、「消えない」という保存性は、ワープロやプリンタの導入によって、ほとんど解決済みだから、今後ペンが発達していく方向は、鉛筆に代表される「書きやすさ」となるはずだ。

文字を書くときに、人が紙に加える強さ——筆圧——は、十人十色だ。



ちょっとコピーが欲しいとき、光さえあればどこでもOKの「インスタントコピーペーパー」

鉛筆はこの筆圧の差を、芯のやわらかさにハラエティを持たせることである程度克服してきた。多少強い力を加えても芯が折れない点は、シャープペンシルにはマネできない。人間の手に、いちばんフィットするペンは、おそらく鉛筆だろう。

ただ、鉛筆には、いちいち芯を削らなくてはならない、というわずらわしさがある。そこで、未来商品研究室が考えたのは、リキッド状のインクが、ペン先の部分で空気に触れると凝固して、鉛芯になる「リキッド鉛筆」。これなら、せっかく考えたアイディアを、芯削りのはすみに忘れてしまうなどという悲しい事態がなくなるはずだ。

逆に、インク漏れが気になる万年筆、ボールペンには、「ソリッド・インク・ペン」が取って代わるだろう。

固体化したインクが、熱や電気で溶解して、ペン先に送り出されると

というのが、このペンのシステム。ペン先を握る指から伝わる熱で、インクを溶かしてもいいし、超小型の電池を使って、熱を発生させてもよい。インクを霧状にして吹きつけ、絵を描くエプロンから開発したのが「ジェットノズルペン」。先端のセンサーが紙との接触を感じて、微細なノズルからインクを適量ずつ噴出させる。調節つまみで線の幅が自由に変えられる。

書くだけでなくスプレーモードにすれば、スプレーのように紙から離して広い範囲を塗ることもできる。

ところで、ペンには「色」という要素がある。現在でも10色ボールペンなどが売り出されているが、軸の部分が多く使われている。ごく当り前の太さのペン一本で使える色は、今のところ、せいぜい4色までである。

だが、カラー印刷のシステムを、ペンに取り入れれば、この色の問題もクリアできてしまうのだ。カラー印刷は、赤・黄・青・黒の4色の配合で行われる。

この4色を分離させて、一本のペンの軸に閉じ込める。ペンの表面にカラーチャートをつけ、キーを好きな色に合わせると、ペン軸内でその色が配合される。これで、どんな色でも、一本のペンで表現できる。名付けて「マルチ・カラーリングペン」。

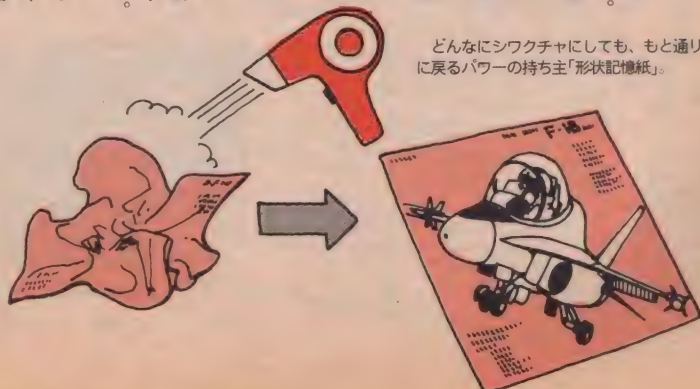
紙と呼ぶにはもったいない 新時代ペーパー

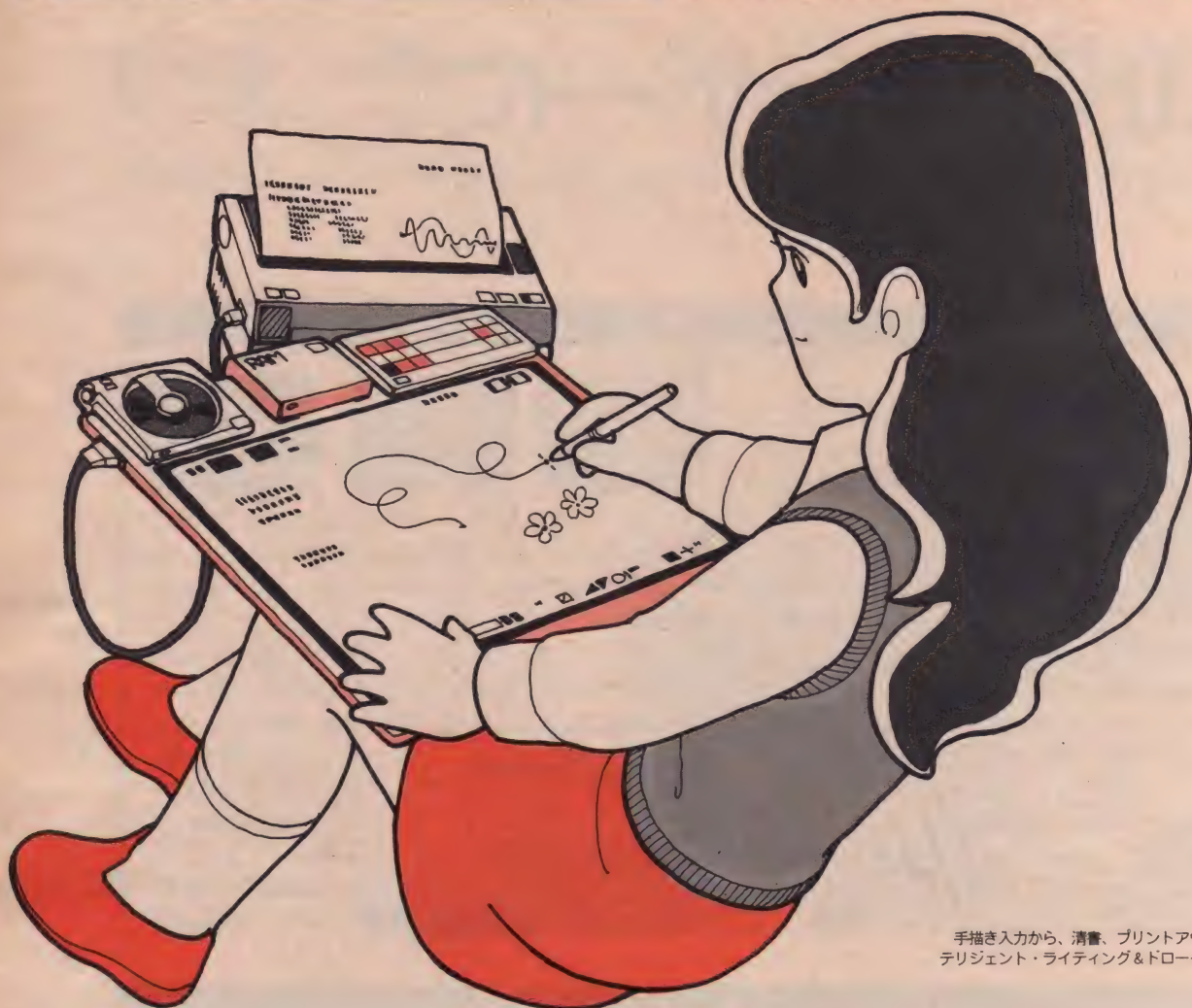
紙にも、ペンに負けない可能性がある。まず紹介したいのが「インスタントコピーペーパー」。今のところコピーは、コピー機ナシではできないが、感光紙の原理を応用したインスタントコピーペーパーなら、日光が蛍光灯の光があればOK、黒い袋から取り出した、透明なフィルムを、複写したい図形や文字の

細密画などを描くのに便利な「ミニチュアペーパー」。タテヨコが、正確に縮小する。



どんなにシワクチャにしても、もと通りに戻るパワーの持ち主「形状記憶紙」。





手書き入力から、消書、プリントアウトもこなす「インテリジェント・ライティング&ドローイング・ボード」。

上に乗せる。ピッタリと密着させた状態で光に当てれば、待つこと数分で、フィルム上に文字部分が黒く残って転写される。一定の濃さ以上に黒くなることはなく、完全に文字や図形が定着される。外出先などで、急にコピーが必要になった時、わざわざコピー屋サンに駆け込む必要はなくなるのだ。

いったんきれいに書いた紙を、まちがってクシャクシャに丸めてしまつて、くやしい思いをした人も「形状記憶ペーパー」があれば大丈夫。しわや折れ目が入っても、ドライヤーで温めてやれば、もと通り。

イラストや図表を、実際に掲載するよりも、やや大きめのサイズで描いておき、印刷の工程で縮小し、印刷されたものをより緻密にする、という方法は、本作りの現場では、ごく普通のことだ。大きめに描くことで、細かい部分がいていかに描き込める。

熱、化学、あるいは電気的な処理で、タテヨコが正確に縮小する紙があれば、ことさら便利だ。縮小コピーでは、線の太さなどに誤差が生じるが、オリジナル自体が、正確に縮むのだから言つことはない。その名は「ミニチュアペーパー」。

さてさて、筆記用具と電子機器が結びついた究極形が「インテリジェントライティング&ドローイング・ボード」。

見た目は携帯用の画板、実はコンピュータを内蔵したデジタイザとディスプレイだ。入力した線や文字をそのまま、ペン先の画面上に表示するので、まるで紙に書いているのと同じなわけだ。ライトペンとCRTディスプレイと同じ原理だが、光る画面でなく反射光で見るので、目に負担がかからない。さらに、厚みがないので、机の上でノートに書くように、手軽に使える。

紙と違って手書き文字認識機能があるので、雑に書いた文字も消書ボタンを押せば、ワープロさながらにきれいな文字に直してしまふ。図形の拡大・縮小・移動・回転も思いのまま。もちろん書いた画面を付属のメモリーバックで記憶、プリンタをつないでハードコピーにすることもできる。

**そしていつか
ペンと紙は
なくなる……のか!!**

ちよつと昔には、ほとんど不可能と思われていた漢字ワープロや、書き文字入力は、いまやこのオフイスでも不思議なことではなくなった。ペンも紙も使わずに、情報を文字として記録することはもう当り前のことなのだ。

では、人間が手で文字を書く、という作業はいずれ消え去ってしまうものなのだろうか。「書く」ということは、たしかに物事を記録するための作業である。

しかし、それはAの内容をBへと単純にひき写すということではない。実際に自分の手でペンを持ち、自分の文字で物を書く、自分のタッチでイラストを描く、という体の動きは、人間の脳に刺激を与える。

その刺激が、イメージを広げたり新しい発想を生んだりするのだ。グルグルと意味のない線を書きつらねながら、考え事をするという経験はキミにもあるだろう。

自らの手を用いて、何かを表現するということは、決して単純作業ではない。体の動きと精神が同調して何かを創り出す。ワープロや手帳のメモリー機能がいかに発達しても、人間が手を持つ動物であり、新しいものを生みだそうとする存在である限り、「書く」という動作は決してなくなりえないだろう。

全MSXユーザーに!

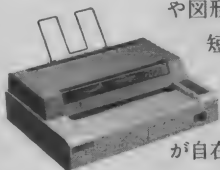
お使いになれます。

MSX規格コンピュータが漢字ワープロシステムに変身。ワープロ機能は、今やパソコンの条件です。

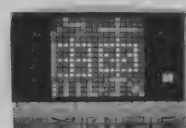
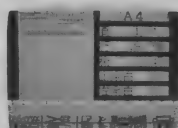
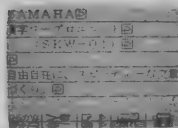
システムの中核は漢字ワープロユニット

■漢字ワープロユニット(SKW-01) ¥49,800

MSX規格コンピュータは、SKW-01が接続されると、本格的な漢字ワープロとしてシステムアップします。▶見やすい横15文字×縦6行の画面内で文章作成。▶JIS第一水準約3,000字の漢字に加え、豊富な特殊文字やギリシャ文字を内蔵。▶漢字変換は、モード切替によるカタカナ/かな/ローマ字のどれからでもOK。▶内蔵の文字以外に、任意の文字や図柄を画面上で作り、30個まで登録可能。その外字登録は、内蔵の漢字や図形をもとに作り変えることが可能。また熟語や短文も同じく30種類まで登録できます。なお登録された外字や熟語は電源OFF後も消えません。▶文書の出力は横書き・縦書きが自在。ほとんどのプリンタが使えますが、16ピンの



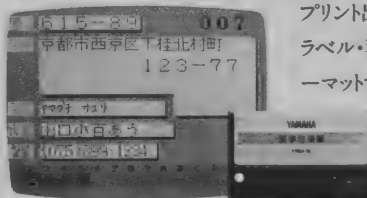
PN-01 ¥89,800



高品質印字、用紙サイズ自由、さらに印字音も静かな熱転写プリンタPN-01をお奨めします。▶なおSKW-01はプリンターインターフェイス装備のため、プリンターインターフェイスのないコンピュータでも使えます。

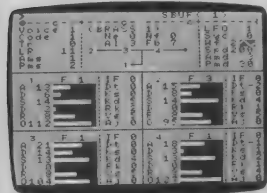
●漢字住所録(YRM-16) ¥7,800

漢字ワープロユニットとしてシステムアップされたMSX規格コンピュータで住所録管理を行なうためのソフトです。▶登録住所の追加・削除・変更が簡単です。▶任意の項目での並べ替え、検索もスピーディ。プリント出力は、住所一覧表・宛名ラベル・葉書・名刺など、多様なフォーマットで印刷可能。▶住所データの保存には、カセットレコーダの他にデータメモリーカートリッジも使えます。



お楽しみください。

●FM音色プログラム(YRM-12) ¥7,800

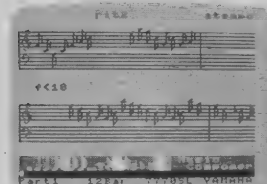


だけでなく、白紙の状態から作り上げることも可能。▶音色データはカセットレコーダに保存可能。

SFG-01内蔵の48音色をコントロールして自由な音作りが楽しめるソフトです。▶音色の作成はTV画面でデータを確認しながら、MSX本体のキーボードから入力して行ないます。内蔵の音色を修正す



●FMミュージックコンポーザ(YRM-15) ¥7,800



用ミュージックキーボード、どちらからでも簡単にできます。▶8パートによる自動演奏が可能。

TV画面上に表示される五線譜上に音符や演奏情報を入力し、その曲を自動演奏させて楽しむソフトです。もちろん自分で作曲することも可能。▶音符データの入力、MSX本体のキーボード、専



全MSX共通のカートリッジスロットで使えるプレイカードセット。自動演奏ならお任せ。

●プレイカードセット(ZPA-01) ¥12,800

ヤマハのポータサウンド等でお馴染みのプレイカードを使って自動演奏が楽しめるインターフェイスです。▶3パート(メロディ・オブリガード・ベース)による自動演奏が可能。▶テンポや調(キー)を自由に換えられます。▶画面上に鍵盤の絵を出し演奏中のキーの動きを表示させたり、音の進行に合わせてグラフィックスを楽しんだりも可能。▶これにSFG-01をシステムアップすれば、ナチュラルなFM音源で自動演奏を楽しめます。



■スロットについてのご注意: ▶YRM-シリーズを利用するには、SFG-01、SKW-01接続用と合わせて計2スロットが必要です。▶UDC-01を、YRM-11、16で使用するには、計3スロットが必要です。▶プリンタポートのないマシンで、YRM-11、12、15のプリントアウト機能を活用するには、インターフェイス用に、もう1スロットが必要です。▶YRM-11は、実用上、RAM32KBが必要で、16KBのマシンで使用するには、RAM拡張のために更に1スロットが必要となります。●ヤマハYIS-503では、全ての機能をフルに活用していただけます。

いま、ヤマハの拡張機能が、

待望のユニットコネクタ登場。好評の拡張ユニットを、あなたのMSX規格コンピュータで

ユニットコネクタが“かけ橋”となり、どのMSXでも、ヤマハの拡張機器がご利用可能となりました。

ヤマハの拡張ユニットの代表である、FMサウンドシンセサイザユニット、漢字ワープロユニットの2つは、その本格的な拡張機能の点から、すでに多くのMSXユーザーの注目を集めています。ところがこれらのユニットは、ヤマハ独自のサイドスロット方式による接続使用のため、これまでヤマハMSXユーザーの方にしかお使いいただけませんでした。しかしいま、ユニットコネクタ (UCN-01) の登場で、拡張ユニットが、MSX共通のROMカートリッジスロットで接続可能となり、これにより、すべてのMSX規格コンピュータでご利用いただけるようになりました。いまこそ、各種応用ソフトも揃ったヤマハの拡張ユニットで、あなたのMSX世界をさらに幅広く展開してみてください。



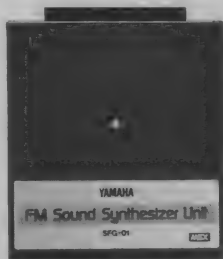
ユニットコネクタ UCN-01 ¥7,800

MSX規格コンピュータが本格的なミュージックシステムに変身。多彩なミュージックパフォーマンスを

システムの中核はFMサウンドシンセサイザユニット

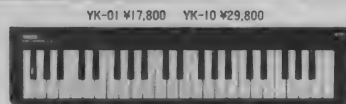
■FMサウンドシンセサイザユニット (SFG-01) ¥19,800

あらゆるMSX規格コンピュータは、このSFG-01が接続されると、本格的なミュージックシステムへと変身します。▶FM音源を採用。きわめて自然でクオリティの高い音が生れます。“電子的”な音とは一味違います。▶最大同時発音数はじつに8音。しかもその8音をすべて異なる音色で出すことができるデジタル音源を搭載しています。▶48種類の音色データを内蔵。多種多様な音を作り出せます(うち2つは音声合成用)。▶MIDI端子・2CHオーディオ出力端子を装備。



▶専用ミュージックキーボード(別売)を接続するだけで、リズム機能、オートペースコード機能(自動演奏)等を備えたデジタル鍵盤楽器に発展。演奏したデータは本体のメモリ(RAM)に記録し、再生して楽しむことが可能です。▶さらにSFG-01の能力をフルに引き出し、よりいっそう音楽機能を拡張できるように、FMミュー

ジックマクロ、FM音色プログラム、FMミュージックコンポーザ等のソフトが用意されています。多彩なミュージックパフォーマンスをお楽しみください。

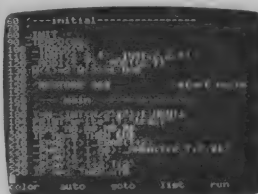


YK-01 ¥17,800 YK-10 ¥29,800

ミュージックシステムで利用できる音楽ソフト

●FMミュージックマクロ (YRM-11) ¥7,800 (RAM32KB必要)

BASICプログラムによってSFG-01をコントロールするためのソフトです。自動演奏をしながらグラフィックス画面を楽しんだり、FM音源による効果音を作るといったことがBASICプログラムで可能です。▶4つの楽器を設定し、同時に4音色による演奏が可能。▶最大8つまで和音を重ねて演奏。オートリズムの調整や独自のパターン登録も可能です。▶音声合成機能で言葉を話させたり、声の高低を調整して歌わせたりできます。▶演奏データはデータメモリカートリッジに記録することが可能。



面白あんなこんな情報

横浜こども科学館がいよいよオープン

五月五日の子供の日、横浜市洋光台に、高さ20mの巨大な宇宙船が降りて来た。

——こんなニュースが、もうそろそろ、MSXファンの皆の耳にも届いているかも知れない。

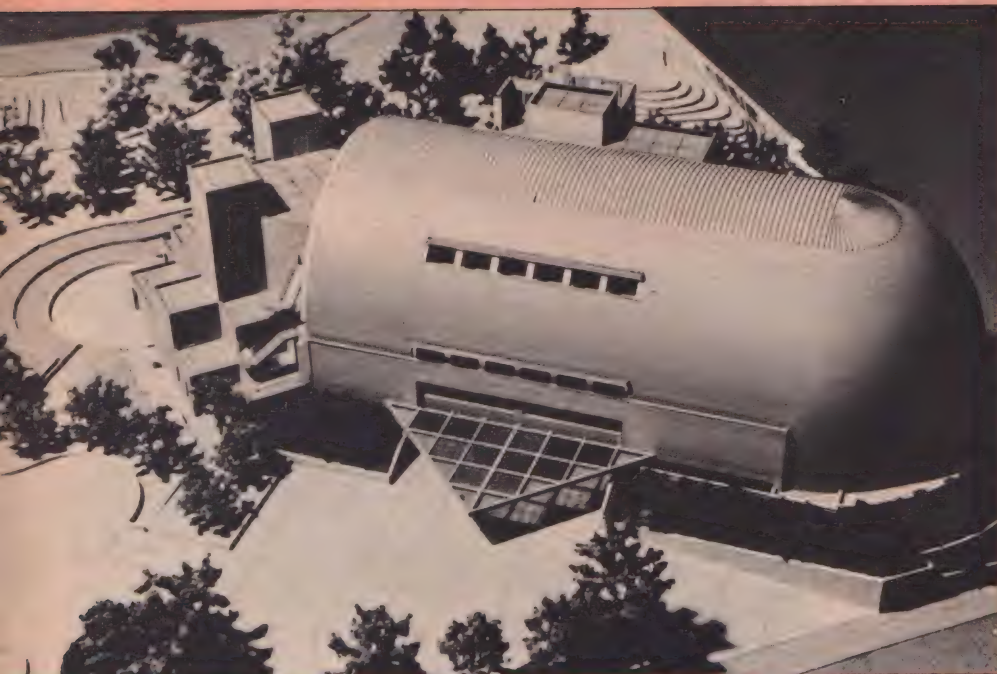
巨大宇宙船の名前は「横浜こども科学館」。横浜市が五二億円をかけて建設した、巨大な科学の館だ。いまにも、宇宙に向けて飛び立ちそうなこの科学館には、いながらにして宇

宙体験が出来る、スリリングな設備が盛り沢山だ。

ハッキリいって、デイズニールランドの次は、横浜こども科学館しかないゾ！

それでは早速、館内を一周して、そのエキサイティングな設備の数々を紹介しよう。

●オムニマックスの宇宙劇場
では、諸君、これから宇宙船「横浜こども科学館号」を案内しよう。



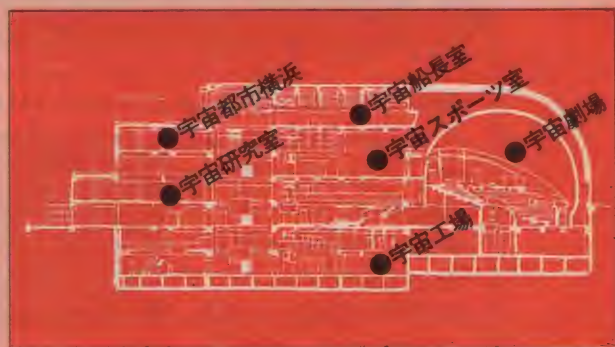
この宇宙船は、高さが20m、地上五階・地下二階という巨大なものだ。各フロアには、諸君たちのサイエンス・マインドを充たしてくれる仕掛けがいっぱい。

なかでも、この「横浜こども科学館」の最大の呼び名が、宇宙劇場だ。科学館の写真に注目してみると、片側が、丸みをおびていて、丁度、おわんをふせたみたいになっている。この、ドームの部分が宇宙劇場になっている。

宇宙劇場は、プラネタリウム投影システム、特殊映像及び音響システム、そして日本では二番目というオムニマックス・システムの三つの映像システムがある。二三mmの大ドーム。一度に三〇〇人が入れるようになっている。

オムニマックスは、ポートピアで観た人も多いと思うが、いま一番ホットな、スーパー映像システムだ。通常の映画は、スクリーンと呼ばれる、いわば白いカベに映像を映している。ところが、オムニマックスは、プラネタリウムの丸いドームの天井一面が全てスクリーンなのだ。オムニマックスによる映像とは、一体どのような体験をもたらすのだろうか。ここに「横浜こども科学館」で発行していた「YOKOHAMA SCIENCE TELETYPE NEWS」があるので、そこから引用してみよう。

——きみがまず席につく。ドームには満天の星と、突如そこへ宇宙船発進の秒読みがきこえてくる。3・2・1・0！ 巨大なドームいっぱいに、突然、大映像が広がる。それは、今まさに地球を飛び立とうとしている宇宙船の窓から見える情景なんだ。船は、大気圏を突破し、広々とした宇宙空間へ。途中、異星の宇宙船や隕石とすれ違いながら、ぼくたちを遠い星まで連れていってくれる。そして、見知らぬ惑星に着陸してみると、そこには――。



こんなカンジで、オムニマックスは、地上にいながらにして、宇宙旅行を体験出来てしまう、そんな映像システムなのだ。スペース・マウンテンが、それとも、オムニマックスか!? まさにそんなカンジ。

——時間のプログラムを、平日五回、日・祭は七回上映する。

●科学館全体がコンピュータで接続
もうひとつのハイライトは、科学館全体に張りめぐらされた、コンピュータの数々だ。

五階にある宇宙船長室にあるのが、VAX II/750という優秀なコンピュータだ。このコンピュータを中心に、端末機、インタラクティブビデオ（機械と利用者がやりとりできるビデオ）カナダのテリドン方式のビデオテックスターミナル、VTR、ビデオディスクと実にさまざまなマシンが待っている。これらの機械と対話しながら、館内の案内や、宇宙・科学技術・宇宙都市ヨコハマについての情報など、キミの知りたい、必要な情報を自由に取り出すこ

とが出来る。反対にコンピュータに覚えさせたい情報を、キミが入力することだってOKだ。そして、そればかりではなくて、このマシンを使って、ヨコハマから、他の街や、外国の都市とも通信が出来るのだ。最新のコンピュータ技術に触れてみようじゃないか。CG、ロボット、データベース、テリドン、テレコンピュータ・テリング……。ゼビウスとデイズニールランドが合体したら、こんなカンジになるのかしらね。三鷹のCATVなんて、目じゃないゾ！

●その他にも面白体験がいっぱい
その他の設備も、ザッと案内してみよう。

四階には、宇宙都市横浜がある。ここは、大小五〇以上のデジオラマと模型で構成した横浜デジオラマ都市が広がっている。

そして、三階にあるのが、宇宙スポーツ室。三次元迷路のバブル・ラビリンスが面白い。

二階に降りると、宇宙研究室だ。ここではキミが科学者だ。コンピュータ端末や図書機を使って、研究してみないか？

そして地下二階。ここは宇宙工場。パソコン二〇台を始めとして、いろ



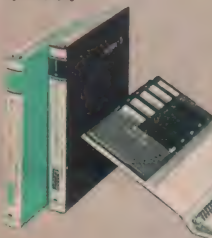
▼コクヨA4-LFB



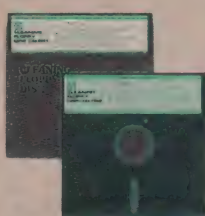
▲コクヨEDG-30



▼内田洋行ルーズリーフ式



▼ライオンクリーニングフロッピー



▲化成バーベイトム「ツインパック」

んな道具が並んでいる。これらを自由に使って、いったいどんな発明をしようかなあ。

●今までは、科学館や博物館といえは見学するだけだった。

はじめて、参加できる科学館。それが「横浜こども科学館」だ。

★入館料…大人四百円／小人二百円

FLOPPY DISKS 四方山話

よもやばなし

パソコンやワープロをいじるのに欠かせないモノ、と言えばフロッピー・ディスク。今回は、ヘナヘナ円盤フロッピーにまつわるお話です。

皆さんは、次から次へとたまってしまふフロッピーをどのように整理していますか？ その辺にぼろぼろ出していないでしようね。フロッピーは大変デリケートです。曲げたり、クリップで挟んだり、磁気の強い所・直射日光の当たる所で保存してはいけません。ゴミやほこりのない所に垂直な状態で保存して下さい。というわけで、まずは収容用品の紹介から。コクヨからサポートシリーズという名でフロッピー収容用品がいくつかあります。その中の一つが個別ホルダー(EDG-20・30)でありまして、使い方は同じコクヨのすぐれファイルボックス(A4-LFB)の中に収納できる様になっており、このボックスはそのまま机の引き出しにスッポリ入ってしまう。一つのホルダーにはフロッピー2枚とA4の書類も一緒にファイルできます。又同じシリーズで、ハンギングホルダーというのもありましてこちの方は前述の個別ホルダーにルールを付けた(EDG-12・12)と透明のPPシート(EDG-11・

★所在地…宇宙内銀河系太陽系惑星地球日本列島横浜(国鉄根岸線洋光台駅下車)

★開館時間…平日／午前九時半～午後五時

日曜祭日／午前九時～午後五時

★休館日…月曜及び祭日の翌日

★宇宙劇場入場料…大人六百円

11)の2種があり、キャビネットなどの引き出しに収納します。もう一つ内田洋行からは、フロッピーとプリントアウトした用紙をアベックにしてファイルできるというもの、ルーズリーフ式(30穴バインダー)と2穴式で、それぞれ、5インチ用と8インチ用がある。収容枚数は5インチ用が5枚、8インチ用が3枚。以上紹介したモノを使用すれば、フロッピーに記憶させた内容を簡単に確認でき整理整頓はバッチリ。

モデルに教わるワープロスクール出現!

近頃、単なる美人はもう珍しくない。何が珍しい美人かというところ、顔は関係なく仕事のデキル人だった方がいいと思われている分野で、テキパキ仕事をこなしている美人。

えつ、そんなのはめったにいないんじゃないって？ ところが、いるんですよ。仕事がでなくても美人だから許しちゃうなんて、今じゃもう古い。

4月3日にOPENした「レディースコア・ワープロステーション」の中で開講されるワープロスクールでは、なんと、インストラクターが全員モデル。つまり、仕事の才能を兼ね備えた、珍しい美人。が、ここにはたくさんいらっしゃるわけだ。

ここは、コンピュータのシステム開発を手がけているコアグループの中の、女性を中心にソフトウェアを開発している「レディースコア」とモデルプロダクション「スタープロモーション」が共同で企画した会社。

さっきのモデルさんたちを、いろいろなワープロ・ショーのインストラクターや、会社の契約社員として派遣したり、依頼を受けて文書の作成や集計などのデータ入力をしたりもする。

ワープロスクールは、技術者派遣

有害なゴミを取り除くというもの。発売はライオン事務器。

最後にフロッピー自身の話。大概フロッピーというのは10枚単位で売られてますよね。ということは値段が高い、ということはおそらく買えない。そこで、化成バーベイトムでは2枚1組とした「ツインパック」を発売。いわばフロッピーのバラ売り。これなら手軽に買えますよね。

これで、話はオシマイ。あなたのフロッピーライフの参考になるといいんですけどね……。

ここで紹介した商品は、全国有名文具店、事務用品店、パソコンショップにて販売しております。

みつからないときは、お店の人に問い合わせしてみてください。

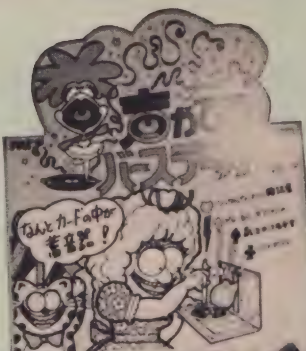
とデータ入力2つの業務からは少し遅れて始めるということだが、遅くとも5月始めには開講の予定。

加えて、このワープロスクール、「ワープロステーション」の人材養成も目的にしているというから、逆パターンで、ワープロ技術者から売れっ子モデルへという、女の子にとってはあこがれのシンデレラロードになる可能性もあるわけだ。となるこのスクール、男性に人気集中というだけでなく、女性の興味の対象になるかも。隣りの美女におススメしてみてもいいかなあ。



おーっと IC時代の維新軍団だ。 ボールペンだって声は出るんだぞ

最近、やたらとカードを贈る。誕生祝、結婚祝、出産祝、就職祝、卒業、入学祝、クリスマス、バレンタイン、おーっと年賀状もそうだよ。ファンシーショップやちよつとした店に行くとき必ずカードコーナーがある。カード専門店なんていうのもある。でもみんな似たりよったりで、いまいち個性がない。いいなと思うと外国製だったりして。最近ではICを使って音の出るものもあつたりして、インだけと値段がね、と思つていて、でしよ皆さん。そこでです。この度、野村トイから「おしやべりカード」というのが出たんです。これは、ソノシート付カードなんです。カードを開けると直径7センチのレコードが入っています。このレコードの上にレコード針をのせ、カードのフタを少し閉じると輪ゴム!! (輪ゴムですよ、今時スバラシイと思いませんか。ノスタルジーですよ。これは、ICに對抗してますね) の



力でレコード針がセットされる。そして、ボールペンなどでゆつくりレコードを回す(手動回転!!)と、ナ、ナント声が出てきてしまうんです。ハッキリ言つてこれはスコイですよ。でもね、内容がね。ちよつとね、もう少しなんです。ざつと紹介しますと、●バスガイド編(10



代の女性向け) ●Mr.ネバギブアップ編(男性向け、まあ、これはひとつのいわゆる長島さんの、パロディと言います、そのメンタルなんです、ね、良くわかりません) ●歳をかける少女のメッセージ編(ちよつとオパン向け、内容的には一番オモシロイと思われる。) ●シングルウーマンに贈る言葉編(独身女性向け)の4種類なんですけど、いずれもバースデイ・カード。カード自体にはパロディ風のイラストが描かれていて、これからは、イロイロな種類が出てくると思われるが、もつとムードのあるモノや、真面目なモノの方がいいかもね。それと、イラストも一考を。価格は1セット500円!! これは安いと思うけど。

70円切手で送れるようにちゃんと封筒もついている。野村トイさん、これから期待してますからね。さあ、アナタは過激なセンチメン

早い! 安い! うまい! の インスタントスライドが出てしまった

世のスライド制作関係者の皆さん、今日から仕事が無くなってしまうかもしれませんよ、と思わず宣言してしまふような製品の紹介です。「パロロイド・カメラ」と言えば、普段なにげなく使っている言葉ですけど、これは、ちゃんとしたパロロイド社の登録商標なのだ。「ウォークマン」や「シャープペンシル」等と同じく生活に解け込んでいる証拠なんです。(ちなみにポリバケツも商標だつて知つてたかな。)

そのインスタントカメラの老舗、日本パロロイド社から、今度はインスタント35ミリスライドが登場してしまつたものだから、さあ大変。このシステムは、正式には「パロロイド35ミリオートプロセスシステム」と言つて、専用35ミリフィルム、フィルム現像器、スライドマウント、スライドマウントで構成されている。

フィルムは、専用のものを使うんだけど、カメラは35ミリなら何でも良く、普通のカメラで撮影できるところなんか、MSXマシンと同じ互換性を大切にしているエライ、なのだ。もちろんフィルムは、カラーも白黒も用意されている。

さて、撮つたフィルムを現像しよう。フィルムの現像というのは、時間や温度にとても神経を使わなくてはいけなくて、難しいものなのだけれど(特にカラーは、色合いが微妙に変化してしまう)この現像器、オートプロセスは、それを何と3分ほどで(操作時間も含めて)済ませてしまふ。大きさは10×10×20cm

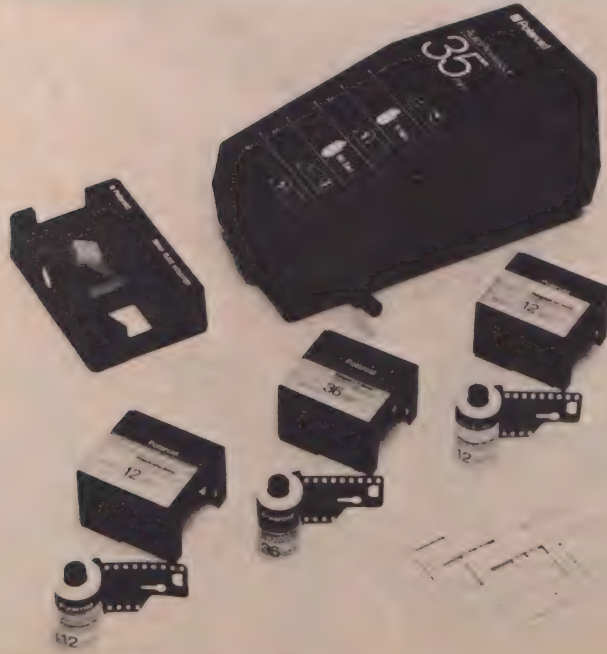
タリズムと一緒にこのカードを贈ることができるか!! ★問い合わせ先/野村トイ Tel 03 (862) 2575

位の小さな黒い箱で、撮影済フィルムと現像剤バックをセットして2、3の作業をするだけ、それもフィルムを引っかけたり、レバーをまわしたりという簡単なものだ。...と言うことは、暗室が必要ないのだ、水もいらない。それなのに現像剤に手を触れることもなく現像処理を終えることができてしまふ。現像手順が、カバー表面に図解入りでわかりやすくプリントされていて親切。だから

フィルムは現像が、机の上でもできてしまふ、トイレの中でもできてしまふ。という訳で、そろそろ関係者の方々の額に冷汗が...。まだまだあるぞ。

そのようにしてオートプロセスで現象し終つたフィルムは、完全に巻き戻されていて、しかも完全に乾いているのだ。(どーして、どーして?) 現像剤もバックになっているから、そのまま捨てる事ができる。ところで、スライドフィルムというものは、マウントと呼ばれる枠にセットして初めて投影できるんだけれど、このマウントに正確にセットするのも、なかなか難しく慣れを必要とするものだ。

せつかくここまでトントンと調子良くやって来たのに、この段階でつ



まづいたらインスタントとは言えないなあ、と思う間もなくトンネルの奥、じゃなくて。このスライドマウントまで、ちゃんとやってくれるんだって。このシステムの総まとめ、オートプロセス35ミリスライドマウントの登場。

ハンドルのまわして、現像済のフィルムを専用マウントに送り出し、切断刃でコマを切り、マウントを開けるだけ。ただそれだけでコマのスライドが完成してしまう。

いいのかなあ、こんなに楽しても、ここで、このマウンティングシステムは、普通の35ミリフィルムにも使えるんですよ。

こんなに簡単にカラー・スライドを製作できるのも、ボラロイド社が開発した加色混合法銀塩転写プロセス



貴方に似合う「メガネマイク」

「総合商社ユアサ産業株式会社では「メガネマイク」を3月1日新発売いたしました。「メガネマイク」は、前回発売された「イヤーマイク」と同様に、発声者の頭がい骨に伝わる振動をセンサーによってひろう加速感応型の振動ピックアップ・マイククロホンです。

一般のマイククロホンが空気振動をひろうのに対し、この「メガネマイク」は鼻骨に伝わった声の振動をセ

ンサーでピックアップする骨伝導型マイククロホンです。

その大きな特徴として、騒音の大きい環境下では、一般の音圧型マイククロホンは外界騒音をよくひろってしまうのに対し、この「メガネマイク」は発声者の鼻骨の振動だけをピックアップしますので、耐騒音性能にすぐれています。

ということですが、一体何に使うのだろう。高性能に進化した単一指向

スという、ムズかしそうな頭の良方法で、簡単に言えばカラーテレビと同じく3色が連続して並んでいるところに、明るさを変化させるための白黒のスクリーンを重ねるという逆転的発想のたまものなのです。

ポラクロームCSフィルムが、現像剤付きで12枚用二千七百円、36枚用が三千八百円。白黒のポラパンCT、36枚用三千八百円。ポラグラフィHCが12枚用二千七百円。オートプロセッサ（現像器）が二万六千円、スライドマウント、三千八百円、スライドマウント（一箱百枚入）が千五百円となっている。

時間と手軽さを考えたら、これは安いぞ。スライド屋さん、ゴメンナサイ。

水道光線・クラッ!

竣工直後の西新宿・NSビルにいったのはもう一昨年、十月のことだ。吹抜け広場の大振り時計もまだ動いておらず、エスカレーターには縄がわたされ、店舗部分のベニヤ梁がささくれていた。自分以外は誰一人いない、金属とコンクリートの巨大な空間。

コンクリート・ジャングルという言葉が死語になってどのくらいいたつだろう。「人間性」が失われてゆく原因が急激な都市の無機物化にもとめられていた。人間性の欠如、だけで皆が憂慮した。人間、が信じられていた。しよせんシンセサイザに人間の感情など表わし得ないとうとまじがる人種を見かけなくなったのは、

性マイクの使用を辞してまで、こんな面倒な品を出して来る必要があるだろうか? いや空気振動ではない振動をひろうマイクというアイデアはいーのだけれど、それをメガネマイクメガネマイクと連呼強調するのが一番わからない。前回発売されたイヤーマイク、で十分ではないか。何か無理が読めるなとよくしらべてみると案の定「UMIG-004 (サンングラス型) UMIG-004 (一般型)」

これはソーですつまりこの「メガネマイク」二種類しかあらへんという



コトで「メガネマイク」はメガネに付けられるマイクではなく、メガネの格好をしたマイク、なのでありません。あなたの予想通り、現代のファッション性を全く無視した、あ、いや、独自のスタイルのじじくさい、あ、いや、大人らしい趣を細部にまでたたえた御品です。ほんと一体誰が最初にかけるかしら。街を闊歩するかしら。極端音のまった中で

の独り言。都会の録音日記、カナ。

(発売元/ユアサ産業) 03・26・5・4411

結局「人間性」の身に気づき始めたからではないか。

未来都市がこんなにも優しいものだと誰が想像しただろう。近未来コンピュータ・シティはいつも冷たいはずだった。人間自身の方が変わって来ているのかもしれない。今「人間」と「機械」のふたつのイメージを描いてみて、どちらが人間的であるのかよくわからなかった。

(静かだな) (静かだ) (静か) (静) 田舎の夜の静寂には耐えられなかった。思わず耳をふさぎたくなるようなそれは都会育ちの自分にとって暴力にすら感じられた。それに比べてなんて優しい静けさだろう、と思っ



吹抜けの天井は巨大なガラス屋根である。秋の青空が透けていた。端に小さく、赤い風船が引っかかっているのを見つけた。

ほっとして便所に行きたくなった。用を足し終え便器を離れた瞬間、明らかにそれに呼応して水がさあしと流れた。自動センサの水洗トイレを見たのはそれが最初だった。しくみは単純に思えたが、素直にびびりした。(工夫一人さえない高い高層ビルの片隅で黙々とセンサー光線を発し続けていた) 感心して何度も便器に近づいたり離れたたりし、そのたび律儀にがちゃつ、ざあーと水を流した。

今度、その水道蛇口スタイルのものが発売された。オフィスビルや駅など公共の洗面所で心配される出しっ放しや、不衛生への管理が不要に、直接手を触れずに操作出来るので、美容院、病院でも大変便利。虫がセンサーの前を飛んだり、感知し放しになっても一定時間後にストップがかかるなどいろいろよく出来ています。センサーを壁に取りつける型と吐水口もとに組み込まれている型の2種類。(発売元/東陶機器) 03・595・9736137

Gマーク研究

第2回

「僕たちのGマークを探そう！」

流線形デザインの時代

その1

● ストリームラインからボックス・デザインへ ●



最近、世の中を見回すと、すべてのものがない。四角っぽくなっているように思えてしまう。確かに箱形のシンプルなデザインに美しさを感ずるものも多くある。しかし、なにか画一的で冷たいイメージがつきまとうようなアメリカをふりかえると、流線形を基調としたデザインの流行した時代があったという。流線形とは何か？ 失われた流線形の美学を再認識してみよう。



マークの意味は、先月号の紹介で大体、わかってもらえたと思うのだが、古い時代には一体どんなデザインがあったのだろうか。

時はさかのぼること五〇年ほど前、場所はアメリカ。流線形なる概念が脚光を浴び始めた時代があった。

飛行機の開発が始まってから三〇年あまり、機体の材料にも木材から金属が使われるようになった頃だ。

より強力なエンジンがつめるようになり、飛行機はさらに速いスピードが要求されるようになった。しかしそのスピードを阻むものがあつた。

ごく普通に身の回りにある空気だ。ないと困る空気だが、高速で飛ぶ飛行機には厚い壁となつてしまふ。

この空気の壁の抵抗をなるべく少なくするために航空技術者は流体力学を研究して一つの理想形を考えた。

これが流線形だ。流線形の基本は涙滴形という形だが、なめらかな頭部の曲面と長く伸びた尾部(テール)に特徴がある。以来、航空機に流線形の応用されたデザインが広く使われるようになった。

そして流線形は、時代の先端技術の象徴としてとらえられるようになっていった。人々に限界の壁を破るかもしれないという夢と希望を与え、一つの時代のムーブメントへと変わっていった。

そして流線形は、時代の先端技術の象徴としてとらえられるようになっていった。人々に限界の壁を破るかもしれないという夢と希望を与え、一つの時代のムーブメントへと変わっていった。



▲一九三〇年当時のSF雑誌のイラスト。俗にいうハルマカシンだが、女性の描き方も流線形っぽかったりして……



しかし、流線形はすたれていった

すべてのものが、この流線形のデザインに変わっていった。元来は航空機や潜水艦に使われて初めて真価を発揮する流線形だが、車や機関車のデザインにも使われ、家庭生活用品までもが流線形になってしまったのだ。

なにもかもが流線形のデザインになった一九三〇年代から一九五〇年代。第二次世界大戦をはさんだこの時代、戦争に左右されることなく、この流線形ムーブメントは動き続けていった。

この流れは当時の日本にも及んでいた。日本でもさまざまな流線形デザインの車や日常品が作られていった。しかし、やはり大量の物資生産能力を誇っていたアメリカの製品に典型的かつシンボリックな流線形のデザインを見ることができた。

当時の空想科学（SF）映画にも流線形のロケットが数多く登場している。

特に物質文明の象徴ともいえた車（オートモビル）を見ていくと、流線形デザインの変遷を知ることができる。

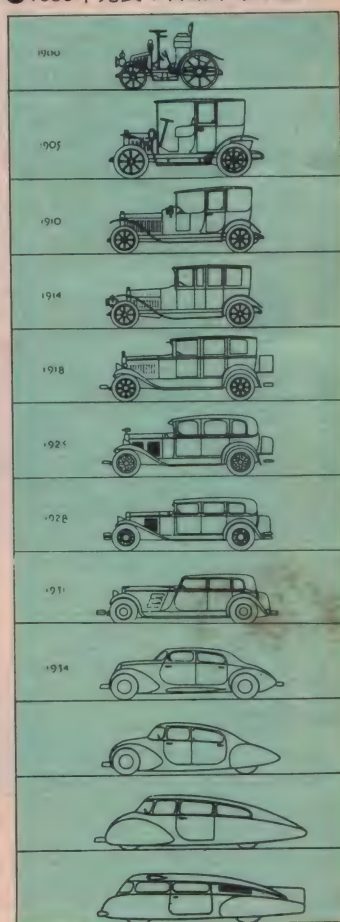
次頁の表は、一九三八年に発表された自動車の未来を想像したものだ。一九〇〇年から一九三四年までは実在の車だが、下の3つは将来登場するだろうと思われた、当時の未来の車のデザイン想像図だ。

この車のデザインのフーリーチャートにそって進めば、さぞかし現代は飛行機のようにスマートな車が走りまわることになっていたはずだ。流線形はだれもが究極の、そして、最も美しいデザインと信じていたのだ。

だが、現実はそのようではなかった。流線形デザインはすたれてしまったのだ。



●1938年発表の自動車未来図



角になってしまった デザイン・ライン

最近の建物、自動車、その他モロモロの工場生産物などは、スッキリとした四角いデザインが基調になっている。確かにテレビ受像機やラジオ受信機の形は二〇年前のものに比べると、理路整然、と力くばっているし、自動車に至っては、一ボックスとか二ボックスとか分類され文字通りBOXYなデザインになっている。

でもこれらは、(自動車でもそうだが)どれも似たようなデザインで見分けがつけにくい。画一的、個性が無いのだ。なぜこうなってしまったのかというと、合理性を追求するなかで、ローコストで、しかもフルに機能するという設計だからなのだ。コンピュータを使って構造解析をして、図面を引く現在では、同じような材料を使って、同じような値段で性能のものを作ろうとしたならば、同じようなデザインになってしまうのはあたり前なのだ。なぜなら、そのデザインが一番合理的でムダがないからだ。

「軽薄短小」という言葉が流行になっっているが、確かに軽く、薄く、短かく小さいものは先端技術の結晶であり、機能美を備えている。しかしそのデザインにはゆとりを感じることができるとはだろうか。

流線形デザイン復活 時代は回帰する

流線形時代の衰退の原因は、アメリカの場合、ベトナム戦争、ヒッピー(サイケデリック)の流行、そしてコンピュータの発達による機械的合理主義、宇宙開発や核競争といったコチャコチャの混乱があったからだ。日本や世界でも同じような状況で、一言でいうならテクノロジの

Gマーク研究

流線形デザインの時代



▲流線形デザインやアメリカ自動車スタイルの変遷を紹介している本。興味のある人は洋書屋さんに行けば見つかると思います

進歩に人間がついていけなくなつて、未来のあるべき姿を見失つてしまつたといえるだろう。そんな中で合理性だけがデザインのポリシーの中に残つてしまつたわけなのだ。

流線形の時代の背景には、テクノロジー混乱期を向かえる前のユーモアにも似たノンビリさがあつた。それは工場生産による機械といえども、かなり人間の手がかかつていたというゆとりと、人間味もあつたのだ。

当時の製品は、すべてが富める時代の象徴であつたし、がなりの人間の労働力をかけて作られたものだった。そのためにコストも高く、自動車一台で家が一軒買えるという時代だったのだ。

作られる製品には、大量生産で作られたものとは違つ、装飾品、手工芸品の要素が色濃く残つていた。

まあ、こつこつと流線形時代のものは、ゆとりがあつたのだ。

最近では、人間味の少ない冷たい角はつたデザインから、角のとれた丸いデザインに変わったものも、少しずつ登場してきている。

「自然には、直線は存在しない」と断言して独自の曲線造形を生み出しているインダストリアル・デザイナー「ルイジ・コラーニ」。彼などは、現在の角型デザインに対する反発のあらわれの最たるものだろう。

そして次に何がやってくるのだろうか

しかし、いくら流線形デザインがリバイバルするといっても、まったく一九三〇年代と同じ形であるわけではない。角型デザインも、当分の間あるいは延々と残っていくかもしれない。要は、デザインを楽しむ僕たちがそのデザインの本質を見きわめればいいのだ。良いデザインは、いつの日かきつと見直されるに違いないからだ。



いつも音楽が身近にあった。
音楽ぬきの生活なんて、
考えられるわけないね。
YMOとはいわないが、
オリジナルサウンド満喫の
ボクらのMSXは、
8オクターブ3重和音。
音は友だち。音は仲間。
つねに身近に感じて欲しい。

仙八先生「香坂ひとみ」役でデビューした三田寛子ちゃんも、今年の一月で、もう18歳。ときどき出てくる京都弁が可愛い彼女が、パソコンに挑戦した。まずは、パソコンミュージアムへご案内。こちらで用意したパソコンミュージックをしばし鑑賞。日頃はオーケストラをバックに歌っている彼女だが、若干緊張さ。実は、彼女は機械がニガ手、というかあまり好きでないとのこと。ところが耳慣れしてくると「なぜ音が出るの」とか「どこから音が出るの」など素朴な疑問が次から次へとびだした。しかしこちらもハードの専門家でないから、とにかく「音を出すこともできるマシン」と理解してもらった。一番大切なのは、その音をどう楽しく利用できるかなんだ。

さて、音楽鑑賞の次は、いよいよ音感テストにチャレンジ。彼女は現役の高校生だから、もちろん音楽の授業もある。仕事のために、成績は中ぐらいとのこと。さて、音感テストの結果だが、難易度1、2は楽々クリア。全部で10段階なのだが、きからなかなかな進めない。歌手なのに恥ずかしいといながらも、ギブアップしない彼女は真剣そのもの。熱中するタイフのようだ。失敗してもクジけずに最後は7段階までクリアしたところで時間切れ。試しにやった10段階はバンザイだった。これからは、歌手兼女優として頑張っていくという三田寛子さんでした。

寛子ちゃんが最後に言っていた。「歌手になりたい人は、あらかじめパソコンを使って音感を養えばいいのにな」って。歌手志望のキミも、文字通り音を楽しみたいキミでも、自分の好きな曲や今、話題の曲をプログラムしてMSXに演奏させたら面白いんじゃない。もちろん、キミだけのアレンジを加えたりするのもOK。8オクターブ3重和音を武器にして身近に音楽&MSX。さあLET'S GO!

```

100 *****
110 **
120 ** presented **
130 ** by **
140 *****
150 CLS:COLOR 13,1,1:KEY OFF
160 LOCATE8,10:PRINT "八ノオ"ケン'
170 LOCATE8,12:PRINT "by Hiroko Mita"
180 DIM P$(4,16,2):V$='V9'
190 READ A$,B$,C$
200 IF A$=' ' GOTO 230
210 PLAYA$,B$,C$
220 GOTO 190
230 IF B$=' ' THEN END
240 IF B$='P' GOTO 310
250 I=ASC(B$)-ASC('0'):K=ASC(C$)-ASC('0')
260 P$(I,0,0)=C$
270 FOR J=1 TO K
280 READ A$,B$,C$:P$(I,J,0)=A$:P$(I,J,1)=B$:P$(I,J,2)=C$
290 PLAY A$,B$,C$:NEXT J
300 GOTO 190
310 I=ASC(C$)-ASC('0'):K=ASC(P$(I,0,0))-ASC('0')
320 FOR J=1 TO K:PLAYP$(I,J,0),P$(I,J,1),P$(I,J,2):NEXT J
330 GOTO 190
340 DATA T150,T150,T150
350 DATA 3,4
360 DATAS9M8000,S9M8000,S9M8000
370 DATA 06L8000000000000000,R805L80RDRD
380 DATA 000000000000000000,RDR8DR8L16DDR8
390 DATA 000000000000000000,L8R8DRDRD
400 DATA 000000000000000000,R2L1604AB-05CC+DEFF+,RDR8DR8L16DDR8XV$;
410 DATA L803GR8B-R8GR8B-R8,L8AGAL4B-L8DAG,L804DR8DR8R8
420 DATA E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,AL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8D,
RDR8DR8RCR8RCR8
430 DATA 0,0,4
440 DATA04DR8F+R8DR8F+R8,AGAL4B-L8DEF+,RAR8RAR8
450 DATA 03GR8B-R8GR8B-R8,AGAL4B-L8DAG,04DR8DR8R8
460 DATA E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,AL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8D,
RDR8DR8RCR8RCR8
470 DATA FR8R2R4R204L16DR16DR16R,R804DE-FG-A-AL4BL805CL12DE-FL8F+*,
CR8R2R2L16AR16AR16
480 *** MAIN ***
490 DATA 1,8
500 DATA L803GR8B-R8GR8B-R8,R804DE-DE-DE-D,L8RDR8DRD+R8
510 DATA GR8B-R8GR8B-R8,R8DE-DE-DC03B-,RFR8RF+R8
520 DATA CR8DR8CR8E-R8CR8DR8R8C03B04C,04L2D.L8E-L4C,RR2,RAR8GR8R8GR8R2
530 DATA 03AR804E-R803AR804E-R8,L8R8C0C0C0C,RGR8RGR8
540 DATA 04DR8E-R8DR8B-,R8C0C0C03B-A,R05CR8RCR8
550 DATA 03GR8B-R8GR8B-R8GR8B-R8GR8B-R8,04L2C.L8DL403B-,RR8L8B-AB-,RCR8DR8R804F+
R8DR8R8
560 DATA 04CR8E-R803BR804E-R803B-R804DR803B-04DR8,04L4FFFL8CL4D.RR8L8D0C03B-,RB-R
8AR8R8R8R8R8R8
570 DATA 03AR804E-R8DR8E-R803GR8B-R8GR8B-R8,03L4AAB-L804CL1DR8,RGR8R8R8DR8DR8R8
580 DATA E-R8GR8E-R8GR8AR804DR803AR804C+R8DR8AR8DR8R8F+,RL403B-AL8B-L2AR8L8B-L404C
L2D.R8L8C+D,R05DR8DR8RC+R8RC+R8RCR804AR8
590 DATA 0F+RR2,E-DRR2,B-ARR2
600 DATA 1,P,1
610 DATA 2,2,0
620 DATA 04L8CR8E-R8CR8E-R8AR8E-R8AR8E-R8,R03L4B-AL8B-L104CR8,04L8RB-R8RB-R8GR8R
8GR8R8
630 DATA DR8AR8DR8AR803GR8B-R8GR8B-R8,RL4C03B-L804CL2DRL8DE-F,05RCR8RCR804RF+R8R
FR8
640 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,L1G,RDR8DR8R8
650 DATA AR8C+R8AR8C+R804L4D.L2DL8DR8DR8DR2,RL4GF+L8GL1AR1L8D,RDR8GR805L4C.L2DL
8E-R8FR8DR2
660 DATA 03GR8B-R8GR8B-R8,AGAL2B-L8D,RDR8DR8R8
670 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,AGAL2GR8,RDR8DR8R8
680 DATA FR8AR8FR8AR8B-R804DR803B-R804DR8,L4GFFFL8GL2D.R03L8B-,RE-R8RE-R804AR8AR8A
R8
690 DATA CR8E-R8CR8E-R8,04FE-FL2GL803B-,RB-R8RB-R8
700 DATA 03AR804CR803AR804CR8,04FE-FL2E-R8,RGR8RGR8
710 DATA 04DR8F+R8DR8AR8,L8DDDL2ER8,RAR8RCR8
720 DATA DDDDR8DR8D,L8F+F+F+L2GL8D,05DDDE-R8FR8D
730 DATA 03GR8B-R8GR8B-R8,AGAL2B-L8D,RDR8DR8R8
740 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,AGAL2GR8,RDR8DR8R8
750 DATA FR8AR8FR8AR8B-R804DR803B-R804DR8,L4GFFFL8GL2D.R03L8B-,RE-R8RE-R804AR8AR8A
R8
760 DATA CR8E-R8CR8E-R8,04FE-FL2GL803B-,RB-R8RB-R8
770 DATA 03AR804CR803AR804CR8,04FE-FL2E-R8,RGR8RGR8
780 DATA DR8RR203GR8B-R8GR8B-R8E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,RL4DF+L8DL4AL1GR8RR2R1
L805,R105S9M8000L8AGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DXV$;
790 DATA 1,P,0
800 DATA 1,P,1
810 DATA 1,P,2
820 DATA DR8RR203GR8B-R8GR8B-R8E-R8GR8E-R8GR8,RL4DF+L8DL4AL1GR8RR2L805,R106S9M80
00L8DDDDDDDDDDDDDDDDDD
830 DATA 1,P,3
840 DATA 4,5
850 DATA XV$;03GR8B-R8GR8B-R8,04AGAL2B-L8D,XV$;RDR8DR8R8
860 DATA E-R8B-R8E-R8B-R8,AGAL2GR8,RDR8DR8R8
870 DATA FR8AR8FR8AR8B-R804DR803B-R804DR8,L4GFFFL8GL2D.R03L8B-,RE-R8RE-R804AR8AR8A
R8
880 DATA CR8E-R8CR8E-R8,04FE-FL2GL803B-,RB-R8RB-R8
890 DATA 03AR804CR803AR804CR8,04FE-FL2E-R8,RGR8RGR8
900 DATA 04DR8F+R8DR8AR8,L8DDDL2ER8,RAR8RCR8
910 DATA DDDDR8DR8D,L8F+F+F+L2GL8D,05DDDE-R8FR8D
920 DATA 1,P,4
930 DATA DR8RR203GR8B-R8GR8B-R8E-R8GR8E-R8GR8FR8AR8FR8AR8,RL4DF+L8DL4AL1GR8RR2R1
L805,R105S9M8000L8AGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DAGAL4B-L8DXV$
940 DATA R803L16FR16FR16FR16FR16FR16FR16,R8E-DC0C04B-05C,R804L16AR16AR16AR16
AR16AR16AR16AR16
950 DATA L8FR8AR8FR8AR8,04B-AB-R05DR8G,L8RCR8RCR8
960 DATA L16R8FR16F+R16GR16R2,R8FF+GR2,L16R8AR16B-R16B-R16R2
970 DATA 1,1,1

```


Who am I???

夢中・熱中MSX

さわってわかる おもしろさ

見よ! この真鍮な眼差し

アッ! またまちがえた

HIROKO'S PROFILE

昭和41年1月27日、京都生まれ
明治大学付属中野高校在学中
「2年B組仙八先生」でデビュー
映画「みゆき」主演、
シングル「初恋」・「春の冒険」など
女優として、歌手として
現在、活躍中……
J.V.ゲーム経験ナシ。



"おいでよコンピュータ ミュージック・センターへ"

みんな元気にミュージックしてるかな。マコはオリンピックで大騒ぎのロスにいるんだ。そこで今回はオリンピック気分でがんばってみたんだ。ヤマハのシステム紹介では、シンセユニットにプリセットされている音色を自由に修正したり、データをカセットに保存したりできる、クリエイター指向のソフト「FM音色プログラム」の登場だ。



ふつうのシンセサイザーの場合、作った音色を記憶できる機能をもったものを、「プログラムプリセット」と呼ぶんだけど、まさにこの機能と同じ、いやそれ以上（48音色も記憶できる）だと思っよ。

せっかく作ったサウンドは、カセットレコーダーに保存することができて、さらにコンポーターやミュージックマクロで利用したり、データをプリントアウトすることもできてしまうというすぐれものだ。

音色を変えるときもシンセユニットに内蔵されている音色をもとに修正したり、はじめから音を作ることでもできるんだ。

なんといってもROMカートリッジだから、FMシンセユニットを付けたMSXのスロットにさし込むだけで、自由な音作りが楽しめるのがうれしいですね。
音作りの方法も、モニターをみながら音とビジュアルの2つの面から確認できるんだ。もうここまでくるとSFの世界だね。

YAMAHA
FM Voicing Program
(FM音色プログラム 7,800円)



使いこなそう FM音色プログラム 音作りのためのワンポイントアドバイス

●基礎編

音作りのための予備知識

音色プログラムがいろんな機能をもっていることがすこしはわかってもらえたかな。このいろんな機能を使いこなすために、ボクがアドバイスをしてみようと思うんだ。

まずPLAY文のことを思い出してほしい(エー、なんですかという人は、4・5月号を見てね)。PLAY文では、音の高さ、音量、音色を指定するコマンドがあったよね。

“04CDE” “V8” “S2M5000”とかだったよね。この3つのコマンドは、

音作りをするときはとてもだいじなもので、音の三要素と呼ばれているものなんだ。この音の三要素を時間的な変化を含めてコントロールすると、自由な音作りが楽しめるんだ。おっと、いきなり話がむずかしくなったかな(コメン)。

●応用編

音色プログラムでの音作り

音作りの基礎がわかったところで、音色プログラムの説明という。基礎編の応用だからね。

音色プログラムは、基本的に2つのモードをもっているんだ。一つは“コマンドモード”といって、音色データを保存したりするためにコマンド(命令)をコンピュータに伝えるモード。もう一つは“エディットモード”といって音作りをするモード。ここではエディットモードを中心に説明しよう(写真3・図A・D参照)。

音色プログラムでは、オペレータと呼ばれる音源(発振器)が一音につき最大4つまで使えるんだ。このオ

時間的な変化というのは、音がパツと出た瞬間から、音が消えちゃうまでのほんの数秒のこと。

たとえばピアノの音は、はじめ“ボーン”と大きな音がして、そのあとゆっくり音が消えるよね。この変化を表すことばとして、エンベロープ、という用語があるんだ(図Dを見てね)。

これで音作りの基礎が決まったんだけど、お好みのサウンドにするには、かくし味が必要なきがあるんだ。そのかくし味というのは、音をふるわせてやって、よりきれいな音として聞こえるようにしてあげることなんだ。このことを、モジュレーションと呼ぶんだ。

つまり音作りの基本的な手順としては、音の要素をエンベロープと組み合わせてコントロールして、最後にモジュレーションで味つけをする必要があるんだ。

ペレータのいろいろな組み合わせ(アルゴリズムと呼ぶ)で音の要素を決めて、音のイメージを決めるんだ。

次に大切なのは、エンベロープを決めることだったよね。画面の下側に4つのブロックがあるよね。ここに“ADSDR”という項目があるんだ。Aというのは、アタックのことで音の立ちあがりをコントロールするもの。Dというのは、ディケイのことで音が弱くなっていく時間をコントロールするもの。Sというのは、サステーンレベルのことで音がのびている間のレベルをコントロールするもの。Rというのは、リリースタイムのことで音が弱くなってから消えていくまでの時間をコントロール



(写真3) エディットモード

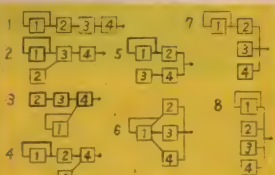
も一つかくし味として音をふるわせる必要があるよね。音色プログラムの場合は、AutoPndで音をふるわせているんだ。

そのほかいろいろ項目があるけど、それは細かい調整をするためのもので、ある程度使い方のノウハウがわかってからでも遅くないと思う。

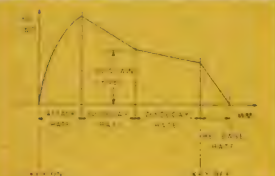
もっといろいろアドバイスしたいことはあるんだけど、一度にやると頭の中が混乱するので、今後は質問形式でアドバイスしてみようと思ってるんだ。

最後にキミの音作りをたすけるための、すぐれものを紹介しよう。ローランドのマイクロモニターCMA-15(19,800円)だ。CMA-15は高効率小型スピーカを使用した楽器用のモニターアンプだ。これを使うと、TVに付いているスピーカ以上にリアルな音が簡単に楽しめるんだ。

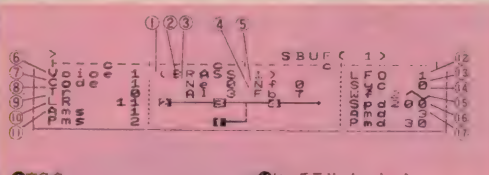
ステレオを持っている人は、AUXの端子に接続すると、ホームコンサートが開けるよ。ただしステレオ用のスピーカは、あまり丈夫にできていないので、ボリュームを上げすぎないように注意してね。



↑(図C) FM音色プログラムのアルゴリズム

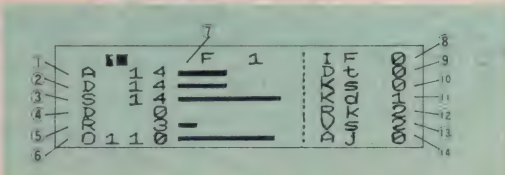


↑(図D) エンベロープパターン



- ①音色名
- ②アルゴリズム(オペレータの組み合わせ)
- ③ノイズ(ノイズへの切り換え)
- ④フィードバック(音色調整)
- ⑤ノイズ(ノイズの周波数)
- ⑥ボイス(音色名の番号)
- ⑦コード(メモとして使う)
- ⑧トランスポーズ(移調)
- ⑨オートライトスイッチ(ステレオコントロール)
- ⑩アンプリチュードモジュレーション(音量に対してのLFO設定)
- ⑪ピッチモジュレーション(音程に対してのLFO設定)
- ⑫エルエフオー(LFOのセッティング)
- ⑬シンクロ(LFOのシンクロ)
- ⑭ウェーブフォーム(LFOの波形選択)
- ⑮スピード(LFOのスピード設定)
- ⑯アンプリチュードモジュレーション(音量に対してのLFOレベル)
- ⑰ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ⑱ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ⑲ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ⑳ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉑ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉒ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉓ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉔ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉕ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉖ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉗ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉘ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉙ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉚ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉛ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉜ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉝ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉞ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㉟ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊱ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊲ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊳ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊴ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊵ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊶ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊷ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊸ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊹ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊺ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊻ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊼ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊽ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊾ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)
- ㊿ピッチモジュレーション(音程に対してのLFOレベル)

↑(図B)

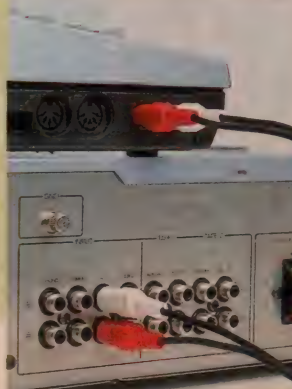


- ①アタック
- ②ファーストディケイ
- ③サステーン
- ④セカンドディケイ
- ⑤リリース
- ⑥オペレータの出力レベル
- ⑦フレクエンシー(周波数の整数比)
- ⑧インハーモニック・フレクエンシー(倍音調整)
- ⑨ディチューン(音程の微調整)
- ⑩キースケーリング(E Gの出力カーブ設定)
- ⑪キースケーリング・デプス(キースケーリングの深さ調整)
- ⑫レート・キースケーリング(キースケーリングのスピード調整)
- ⑬ペロシティ(キータッチの感度調整)
- ⑭アジャスト(出力レベルの調整)

↑(図A)



スピーカーは、ヤマハNS-C5(1本15,000円)



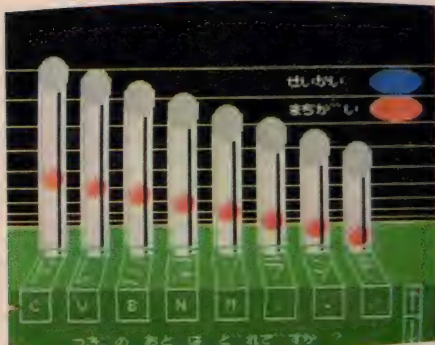
ローランドマイクロモニターCMA-15(19,800円)

注) 編集部でビクターHC-6にヤマハシンセサイザーユニット(SFG-01)をつけて試した結果、実用上問題がないことを確認しました。ただし、この組み合わせで問題が発生してもメーカーおよび編集部ではフォローできません。

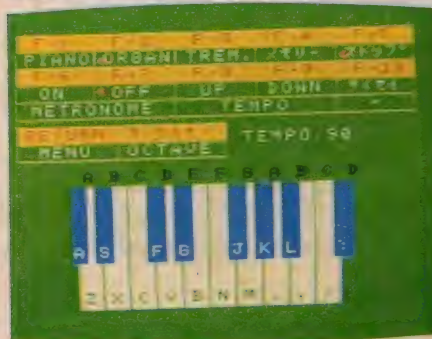
マコのミュージックソフトレビュー



コンパクトなパッケージ。
イラストもかわいいね。



聴音テスト。これがなかなか手強いんだよね。



本体のキーボードが鍵盤に早変り。ライトペンも使用できる。

またまた出ましたミュージックソフト。音楽ファンにとつてはウレシイかぎり、アイデアも質もだんだん良くなつてきて、MAKOとしては大満足。となると人間なんて欲ばりだから、もっともつといいソフトを——と考えてしまふ。ソフトウェアハウスさんがんばつてね。

OAK「ミュージック」

タイプ3、600円

このソフトは、なかなかのものである。まず、気に入ったのがデモで、3Dを思わせるような地平線上に、赤、青、緑の球が飛びかうのである。この球がなにを意味するかはわからないけど、ノイズを使った効果音とテーマミュージックがワクワク気分になしてくる。

30秒ほどのデモが終わると、「ライトペンを使いますか? (Y/N)」という表示が出てくる。そう、ライトペンが使えるやうなんです。ライトペンといえは、サンヨーのWAVYIOとIIには標準装備だけど、WAVY以外のユーザーは、オプションで購入するしかないね。(ライトペンは、サンヨーから30、000円で4月に発売された。)

とにかく、Nを押すと、メニュー画面が表示される。

「1. 単音聴音 2. メロディ聴音 3. キーボード」となっていて、1か2で終わるときは、[RETURN]を押して、ライトペン使用時は画面の上をタッチするのである。

まずは「1. 単音聴音」に挑戦してみることにした。

ワツ、かわいい画面! これはパイオルガンをグラフィックス化したものらしく、すかさずコンピュータがドレミの音を聞かせてくれる。このとき音の出ているパイプの赤い玉が上がったりして実におもしろい。さらにすかさず音だけで「つぎのおとはどれですか?」と聞いてくる。ムムツ、知らぬ間に音感トレーニングにもつれこんだな。ドレミのキー配列もキーボード一番手前の「C」から「F」まででわかりやすくなっている。間違つて、「ちがいました。ただ



しい音はこれです」と赤い玉と音で正解を出してくれる。画面の右上には「せいかい」と「まちがい」のところに数字が表示され、自分がいかに音痴なのかわかるしくみになっている。

あえていうならば、正解や不正解のディスプレイをもっとハデにしてほしかったね。まちがったときの音も、ゲームっぽくがっかりしたときのような音にすると楽しくなったと思う。その上、ユーザーが止めないと延々と続いてしまうので、たとえば二〇問出して正解率を表示するとか、次回に対する意欲がわくような配慮がほしかったね。

「2. メロディ聴音」では、2つの音の組み合わせから始まり、3つの音の4つの音と正解することに問題のメロディが増えていくという恐怖の三段逆スライド方式をとっている。これはきびしい! 休み間もなくし

「3ミニキーボード」は、サンヨーのデモにあったものとよく似ている。写真のとおりコントロールしていく。音色はピアノ、オルガン、ドレモロの三種類で、ピアノはいけけど、オルガン、ドレモロは音が出っぱなしで次の音を入力するまで止まらないけどどうにかしてほしいナ。

とはいっても、メモリに記憶できて再生のテンポが変えられたりするのは、ボクとしても気に入っている。オクターブが2つしかとれないのは、MSXのPSG、8オクターブの性能からみるとちよつとものたりないかな。ただし、全体的には大人も楽しめる、レベルの高いソフトといえそうである。

「3ミニキーボード」は、サンヨーのデモにあったものとよく似ている。写真のとおりコントロールしていく。音色はピアノ、オルガン、ドレモロの三種類で、ピアノはいけけど、オルガン、ドレモロは音が出っぱなしで次の音を入力するまで止まらないけどどうにかしてほしいナ。



ブラックでシンプルなデザインのパッケージ。



演奏中の小節番号や音符が、つぎつぎと表示される。

曲のテンポや内容を変えることができる。そんなことよりも、曲のアレンジのレベルや、多くの人たちが手軽に楽しめるフィーリングを大切にすることを考えている。つまり、一般の人には、よりよい音楽を簡単にコンピュータでエンジョイしたいと思っ

「Go Home Olympic」彼はオリンピック期間中、パリにでも行きたいそう。



■Mr. リチャードは優秀なエンターティナー
■創刊したのは、1978年10月
■さすが編集室ノ 騒然としているね



■コンピュータの使い方もさりげない
■プレゼントのTシャツはコレノ シンプルなデザインだ。



マコのアメリカ情報

第1弾

LA「READER」 は無料の週刊 マガジン

ロサンゼルスに一度でも来たことがある人は知っていると思うけど、レストランやスーパーマーケットなどに無料の週刊マガジンが置いてある。「LAウィークリー」、「リーダー」は、その代表的なものだ。

なぜ無料で配布されるかというと、経費がすべて広告料でまかなわれているからだ。各種のイベントや最新情報を無料で入手できるというわけ。そこで、「リーダー」のエンターテインメント・エディターでありチーフでもあるリチャード氏を訪ねてみた。彼の仕事の内容は、「アート」すなわち、音楽、美術などの編集やコピーライティングのまとめである。なかでも「サウンドミックス」とい

うコーナーでは、人々がどんな形で音楽と親しんでいるかを毎週特集している。MSXの話も、そのうち載せたいと語ってくれた。

仕事場には二台のコンピュータがあり、編集やメイキングに使われている。さすが、アメリカでは完全にコンピュータがひとつの道具になっている。しかし、コンピュータミュージックはアメリカでもまだ始まったばかりのジャンルで、逆にボクが情報を求められたくらいである。編集部の人に、「オリエンティックでLAに来る人たちにメッセージを」と言ったら、「Hold on to your seat」と答えた。意味は自分で調べてみてね。帰りがわりリーダーのTシャツをもらったので5名にプレゼント。

あて先は、P83「プレゼント係」と同じ。メ切は5月20日、発表は発送をもってかえさせていただきます。



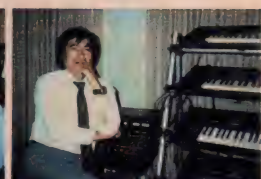
■わが愛するCX-5があったのだノ



■DX-1とJBL モニタが並んでいる



■YICのスタッフは、気さくな音楽好きの集まりだ



■ジェネラルマネージャーの岩井氏。

YIC （ヤマハ・インター ナショナル・コーポ レーション）を訪ねて

ボクの定宿となったサンタモニカからハイウェイを飛ばして、南へ四〇分のブエナビスタに「YIC」がある。ヤマハは、アメリカにおいて非常にステータスの高いメーカーであり、オートバイのCMなんかテレビにバンバン流れている。楽器でもピアノはもちろんのこと、DX-7デジタルシンセサイザーが、今大人気なのである。日本で24万8,000円なのだが、アメリカでは倍近い値段になっている。注文して3ヶ月しないと手に入らないそう。DX-7といえば、先日「TOTOTO」のメンバーが来日してデモ演奏をしたが、その仕掛人であるジェネラルマネージャーの岩井氏を訪ねた。YICに行くと、コンピュータ担当のアメリカ人スタッフ全員がボクを出迎えてくれた。コンポ部門の小さな部屋へ入ると、そこはもうコンピュータミュージックの世界である。2台の大型JBLモニタスピーカーと2台のDX-1シンセサイザー、それに10台のDX-7、そのほかIBMのPCやコモドール64……の中にCX-5もあった。5日前に日本から来たばかりのこと、YICにはCX-5を扱える人はまだいなかったのです。そこでボクがインストラクターになり、いろいろ教えてしまいました。ボクの作った音楽をみんな聞いてんだけど、はじめてのCX-5のサウンドに、YIC関係者はとても喜んでくれたのです。



■スコットもMSXに興味がある

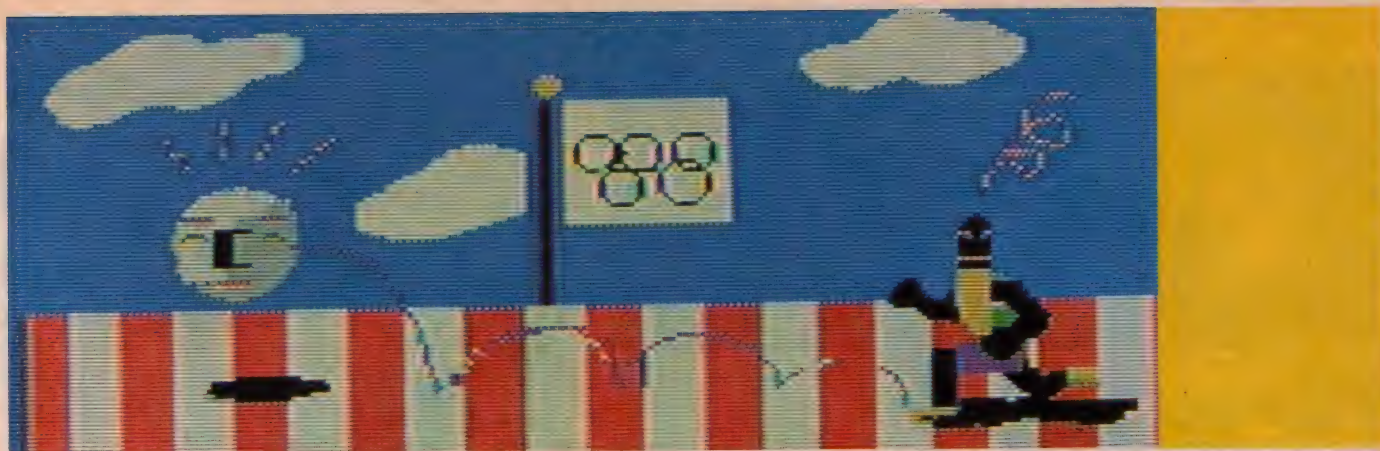


■KUSHとのセッションは、実に楽しい
■さすがカリフォルニアっ子。サングラスがよく似合う

ベニスビーチでレゲエバンド「KUSH」と楽しいセッション

ベニスビーチは、ロスの海岸でいちばん楽しいビーチだ。毎週土日には、大ぜいの人がボードウォークという通りを歩いたりジョギングしたり、ローラースケートしたりしている。ボクも土日は、日光浴をしながらレゲエのバンド「KUSH」とセッションを楽しんだ。なかでも、パーカッションプレイヤーのスコットは、エレクトロニクスに興味があり、ボクがヤマハのMSXの話をしてカセットで音楽を聞かせたら、身をのりだして関心を示した。彼の国はパナマだけど、MSXのようにコストパフォーマンスの高い製品は、第三世界の人々に広く受け入れられるのではないかな。

カリフォルニアの太陽とレゲエとMSXマガジン、なかなかマッチしているね。



マコの「オリンピックプログラム」

みんな元気かな。いまボクは、7月に開かれるオリンピックで盛り上がっている、ロサンジェルスにいます。そこで今月のプログラムは、オリンピック記念に、マコががんばってつくってみたんだ。サウンド的には、100Mのスタートのときのピストル音、スタジアムの大歓声など盛りだくさんだよ。



今回は、音出しの部分はごくシンプルにまとめて、120行のみで行っている。でもいろんな音を楽しむにはこれだけで十分だと思うよ。グラフィックスは、サークル文とライン文を使ってプログラムしてある。

100行 REM文でプログラム名です。(アポストロフ)は、REM文の代わりに使うことができる。キーインするときは、[S]キーを押しながら[7]とタイプしてね。

110行 カラー命令で、前景色を1で

プログラムの解説

```
100 '>>> MAKO'S CCC 6 <<<
110 COLOR 1,15,1:SCREEN2
120 A=RND(-TIME)*255:FOR I=0 TO 13:SOUND I,A
: NEXT
130 OPEN"GRP:"FOR OUT PUT AS#1:PRESET(20,150)
:PRINT#1,"Los Angeles 1984 Olympic Games":CLOSE#1
140 R=30
150 FOR I=1 TO 3:R=R-1
160 FOR X=1 TO 5:LINE(18,159)-(243,159)
,RND(-TIME)*13+2:NEXT
170 CIRCLE(60,60),R,4
180 CIRCLE(125,60),R,1
190 CIRCLE(190,60),R,8
200 CIRCLE(92,92),R,10
210 CIRCLE(157,92),R,2
220 NEXT I
230 FOR D=0 TO 800:NEXT
240 LINE(16,16)-(244,180),15,BF
250 LINE(15,15)-(245,181),A/20,BF
260 LINE(16,16)-(244,180),15,BF
270 GOTO 120
```

黒、背景色を15で白、周辺色を1で黒と指定する。SCREEN2でグラフィックモードに指定し、絵が描けるようにする。

120行 ランダム関数で、0から255ま

240行、260行 次の画面に移るためにBFでぬりつぶして、幕をおろしたようにしてみたんだ。

270行 120行へとばして次の画面へ進み、コントロールキーを押したまま、ストップキーを押すまで実行がくりかえされる。

INFORMATION

次号は、ヤマハFMコンポーザーの紹介、アメリカ情報第2弾、ミュージックプログラミングコーナー、ミュージックソフトレビュー、読者からのおたよりコーナーなど、盛りだくさんの内容でいきたいと思ってま〜す。また、このコーナーでは、広くみなさまのご意見、ご希望、そしてMSXプログラムを募集しています。プログラムは、ミュージック中心にグラフィックスなどもOK。カセットにセーブして送ってちょうだい。マコが気に入ったものはC・C・Cで紹介しちゃう。なお、送ってくれたカセットは返却できないのでヨロシク!

宛先 〒107 東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル (株)アスキー
MSXマガジン編集部
MAKO'S C・C・C係

での乱数をつくる。FOR NEXTで、サウンド文の0から13まであるレジスタを定義し、各レジスタの値(A)を乱数で変化させます。これによって音の高さや、音量などが変化していろんな音が出せるんだ。

130行 前回で説明したように、グラフィックモードでプリント文を使うときには、このようにするんだよね。

140行 サークル文の半径Rを30に定義する。

150行 半径Rの値を30から28までとるようにし、太く輪を描けるようにする。

160行 タイトルの下のラインで、2(緑)から15(白)までの色をランダムに変化させる。

170行、210行 五輪をサークル命令を使って描きます。それぞれ位置と色を少しずつ変化させて、五輪のかたちにする。

220行 150行から210行までをくりかえして実行するようにする。

230行 コーナーグループを時間かせぎのために使っている。これがないとせっかく描いた五輪がすぐ消えてしまうのだ。

HARD

NEWS & REVIEW



■ハードニュース

ソニー HB-75

■ハードレビュー

パイオニア PX-7

日立 MB-H1

新しい聖子のパソコン、ソニーHB-75は、DOS対応の64KRAM内蔵



●松田聖子をイメージキャラクターに採用し評判のHIT-BITシリーズ。MSX対応のHB-55に、上位機種種のHB-75が加わった。薄型のタッチタイプのキーボードも、オフィス用パソコンと同じフルストローク・キーボードに変更され、64KRAMと合わせマニア層を意識したつくりになっている。

お父さん、お母さんに好評の内蔵ソフトもぐんぐんパワーアップ！ 従来通りに作成した住所録などのデータを、アイウエオ順や番号順にならびかえたり、年齢や血液型などをキーワードに検索する



↑ソニー製品で構成されたフルシステム。右下にあるのはロールペーパー

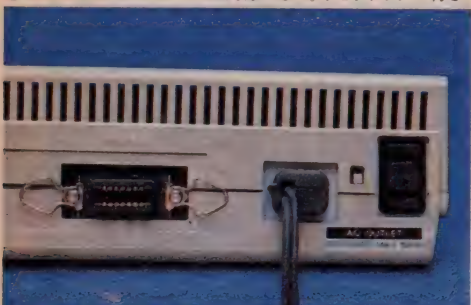
SMC-777、HB-55でおなじみのHIT-BITシリーズに、新しくHB-75が加わった。今後発売されるであろうDISKシステムや、MSX-DOSに対応した64KRAMを内蔵。HB-55同様のシャれた外観ながら、ビジネスや研究にも対応した、本格的なフルストローク・キーボードを採用。全4色のカラープロッタプリンタも発表され、今後が楽しみなHIT-BITシリーズである。



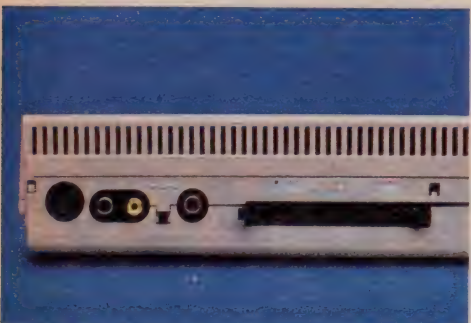
↑本体右側面にあるジョイスティックポート。左からA、B



↑カーソルキーはHB-55と同様のもの。リセットボタン付き



↑左がプリンターF。右のACコンセントにモニターをつなぐ



↑左からカセット、音声、映像、RF端子。右が拡張バス



↑同時発表のカラープロットプリンタ。フタを開じたところ



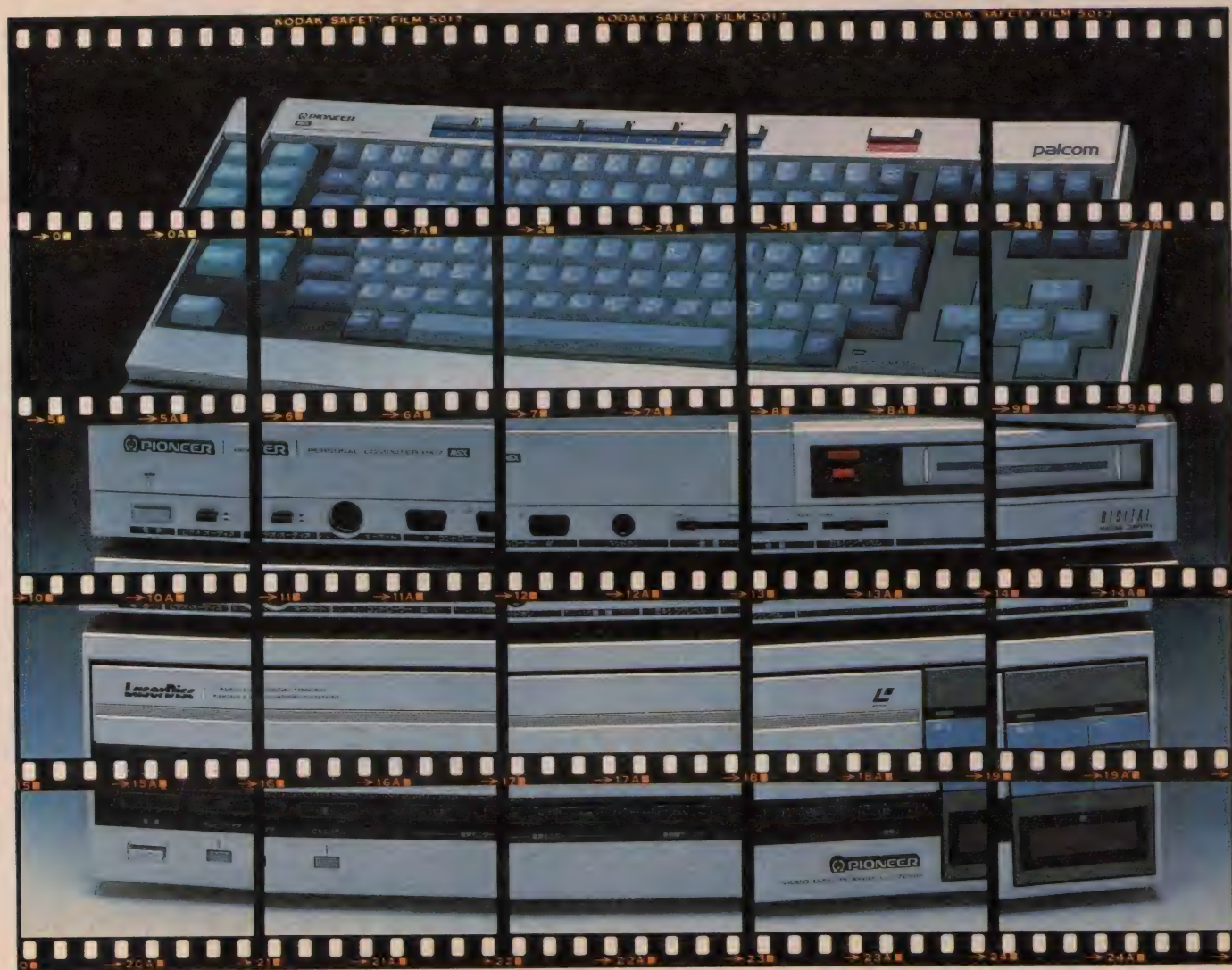
使用できる用紙のサイズはA4版から葉書サイズまで。黒、青、緑、赤の4色が使われるから、友だちなんかにはC・Gのバースデイカードを送るのもシャレているネ。もちろんプログラムリストを出すために、ロール紙も使用できる。

HB-75の発売は4月1日、価格は6万9,800円。DRN-C41の発売は6月1日、価格は5万4,800円。

同時に発表されたカラープロットプリンタDRN-C41は、持ち運びが簡単で場所をとらない小型設計。幅310×奥行108×高さ67のコンパクトサイズで、使用するときにフタを開けて用紙をさし込むようになっている。

外観およびインターフェイス関係はHB-55と共通で、ビデオ、オーディオ出力のほかにRFモジュレータ、プリンタインターフェイス、拡張バスなども内蔵され、今後の周辺機器の充実に対応できるようにになっている。ボディカラーはブラックとアイボリーで、HB-55にくらべ決めに仕上がった。

ことも可能。アンケート集計や統計処理などに威力を発揮しそうだね。また作成したデータを、カーソルキーとリターンキーの操作だけで、テープにセーブすることもできる。メニューセレクト方式」と呼ばれるこの機能は、コンピュータを身近なものとするために、一役も二役も買ってくれそうだ。



■多くの機能を持ったMSXマシン

PIONEER PX-7



レーザーディスクでその映像技術の高さを示したパイオニアが、そのコントロールマシンともいえる機能を盛り込んで登場させたMSXマシン。分離型キーボード、本体の仕上げなど、かなり上質。2つのカートリッジスロット、プリンターインターフェイスなど装備も充実。待たれるAV関係周辺機器。新しいタイプのMSXマシン。





■なかなかタッチのよいキーだ。キーボードの材質もかなりよい。

■印刷ではうまく表現しきれないが、キーの色調は非常に考えられたものである。



レーザーディスクコントロールコンピュータが発売されることを望んでいた人は少なくない。見たい部分をいきなりアクセスできるのは、レーザーディスクの魅力の一つであろうし、コンピュータによって最もコントロールしたい部分でもある。しかも、コンピュータでつくり出した画面と合成できるとい

うことになれば、ニューメディアの最も進んだ部分をゆく機器であるともいえる。MSXマシンであるPX-7。しかもそれはレーザーディスクプレーヤのコントロールターミナルでもあるのだ。

レーザーディスクが発売されたとき、それをコンピュータコントロールすることの可能性は既に考えられていたといえるだろう。実際に各種のパーソナルコンピュータを使用して、そのデモンストレーションなどを行った例もあったようだ。

マシンの本体・キーボード分離型。シルバメタリックのスキムを持つ、見るからに高級感あふれるマシンだ。このスキムカラーはレーザーディスクプレーヤLD-7000とアイデンティティを持ったものになっている。このあたりにもバイオニアのPX-7に対する考え方が明確に表れているようだ。

上質な仕上げ

キーボードの仕上がりもかなり上質なものだ。本体と同様のシルバメタリックのボディ、キーのまわりのパネルはマットブラック、ファンクションキーはヘアライン仕上げといういでたちである。

キー自体の色もなかなかきれいだ。コントロールキーやリターンキーなどの特殊キーは藤色、一般キーはごく少量の藤色が混入したワームグレーとでもいえるような微妙な色調で、なかなかいい雰囲気を持っている。キータッチは可もなし不可もなしというところだが、ステツプスカルプチュアタイプのキーであるため、キーをたたいた時の感じはなかなかよい。また、キーボード全体の質量が比較的にあるため、素早いキー操作を行っても、ガタガタするようなことはまずない。

LDコントロール

レーザーディスク

このマシンでもっとも注目される部分は、そのレーザーディスクプレーヤのコントロール機能だろう。ディスクプレーヤのコントロールと一口で言っても、いろいろな場合が考えられる。PX-7では、これらのコントロールをBASICで行うため、拡張P-BASICをMSX BASICに追加して搭載している。そのためMSX BASICのROM、32KBに加えて独自のBASIC ROMを8KB、合計で40KBのROMを持っている。拡張P-BASICで追加された

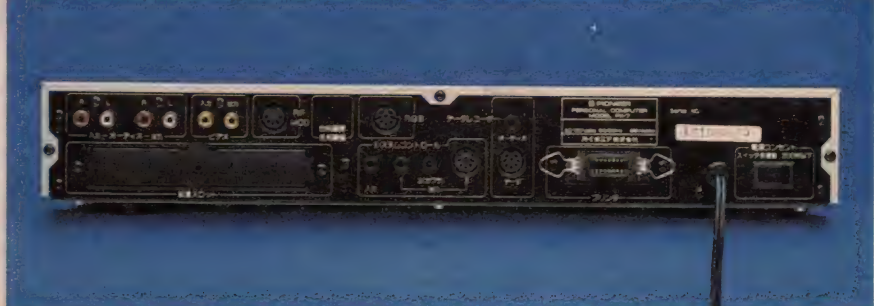
マシンのコントロール系は本体の前面パネルに並べられる。左端にあるのはどのマシンにも必ずある電源スイッチだが、その右にある小さなスイッチが、このPX-7ではかなり重要な位置を占める、ビデオ・オーディオスイッチである。このスイッチを切り換えることにより、出力される信号がPX-7で処理されたものか、素通り（スルー）したものをかを選択するというわけだ。パネルのほぼ中央付近にあるジャックはヘッドホン。そのとなりのスライドボリュームは音量。もう一つのスライドボリュームは音声のミキシング調整である。カートリッジスロットの横にある小さなオレンジ色のボタンはリセットボタンだ。

コマンドは16種類。大きくは、スーパーインポーズ関係、ステレオ効果関係、システムコントロール関係、グラフィックス機能関係の4つに分けられる。まず、スーパーインポーズ関係では、インポーズのモード切り換えやビデオ入力の有無を調べるコマンドが用意される。次のステレオ効果では例えばパンポット機能のような、音源の左右への振りなども可能にするコマンドがある。



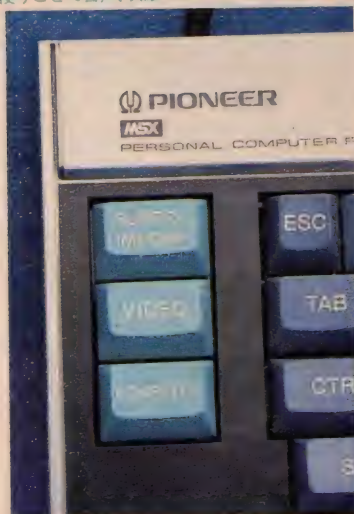
■マシン正面。パネルにならんだ各種スイッチやボリュームが、このマシンの多機能性をものがたる。スロットもGOOD。

■マシン後面。機能別にグルーピングされたコネクタは、オーディオ的手法。左下が、カートリッジスロット。AC100Vもある。



■小さなPUSHスイッチが、ノーマル/スルー切り換えスイッチ。スルーにすると入力されたAV信号はそのまま出力される。

■このPX-7独特のキー。それぞれのキーをシフトキー、コントロールキーと組み合わせて使うことで音声、映像のみの切り換えもできる。



■スロット横の小さなオレンジのスイッチが、リセット。



コントロール用キー

MSXマシンがその操作を簡単にするためにファンクションキーを用意しているのと同じように、PX-7ではレーザーディスクコントロール用のファンクションキーとも呼べるものを用意している。

キーボード左端に3つ、淡いグリーンのキーがそれだ。これらのキーは当然のことながら、先に述べたオーディオ・ビデオスイッチがノーマル、つまり外部のビデオ信号がPX-7内を素通りしていない場合に有効に働く。

まず「SUPERIMPOSE」キーを押した

ンタラクティブディスクソフトを起動する機能なども含まれる。インタラクティブディスクソフトというのは、ビデオディスク版コンピュータソフトとも考えてもらえば解りやすいだろう。

最後のグラフィックの機能は一般的なグラフィック機能とは少し違い、スーパーインポーズ時を考慮したコマンドで構成されている。コマンドの一つにBLINDというのがあるが、これはTVでよく画面を切り変える時、中心に向かって画面が消えたり、上下に分かれるように切り換ったりする効果と同様なものと考えればよい。このBLINDコマンドを使って画面を消去、再現する方法は10種類もある。

仕様

メーカー・品名・型式等		パイオニア株式会社 PX-7
CPU		Z 80A
ROM		MSX BASIC ROM 32Kバイト 拡張P-BASIC ROM 8Kバイト
RAM		32Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
	カラー	16色 (RGB出力時8色)
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	2スロット MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー RGB出力 (8色TTLLレベル)
	オーディオ出力	ステレオ(内蔵スピーカ、ヘッドホン共)
	RF出力	外部コンバータ必要
	カセットI/O	1200/2400ボー FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	有
キーボード	拡張バス	
		ASCII配列(英・数・グラフィックス) JIS配列(ひらがな・カタカナ)
電源		100V 50/60Hz
消費電力		28W
大きさ	本体	420×70×323.5 (mm:幅×高×奥行)
	キーボード	420×47.5×171 (mm:幅×高×奥行)
重さ(本体+キーボード)		6.6kg
色		シルバーメタリック
価格		89,800円
付属品		ビデオケーブル BASIC説明書 取扱説明書
その他		後面に電源コンセント 200W×1 AVコントロール機能内蔵

魅力的なスペック

PX-7は通常のMSXマシンとしても十分に魅力的なスペックをそなえている。

ビデオ出力はコンポジット、TTLLレベルのRGB(ただし出力は8色に制限される)出力も可能だ。また、音声出力についてはヘッドホン、

た場合、後面の入力端子に接続したビデオ機器の画像と音声にPX-7で作られた画像と音声合成されて出力される。

2つ目の「VIDEO」キーを押した場合には、ビデオ機器の画像と音声のみが出力される状態、つまり素通りとなるわけだ。これは、コンピュータをオフしたくないが、ビデオ機器の画像、音声を楽しみたい、などという場合に使えるよいだろう。

「COMPTER」はその逆で、出力はコンピュータ側のものだけとなる。また、これらはシフトキーを押しながら使用した場合にのみ画像のみ、コントロールキーを押しながら使用した場合にのみ音声のみにそれぞれ有効と、なかなか小技も使えるようになってきている。

ビジュアル機器との接続

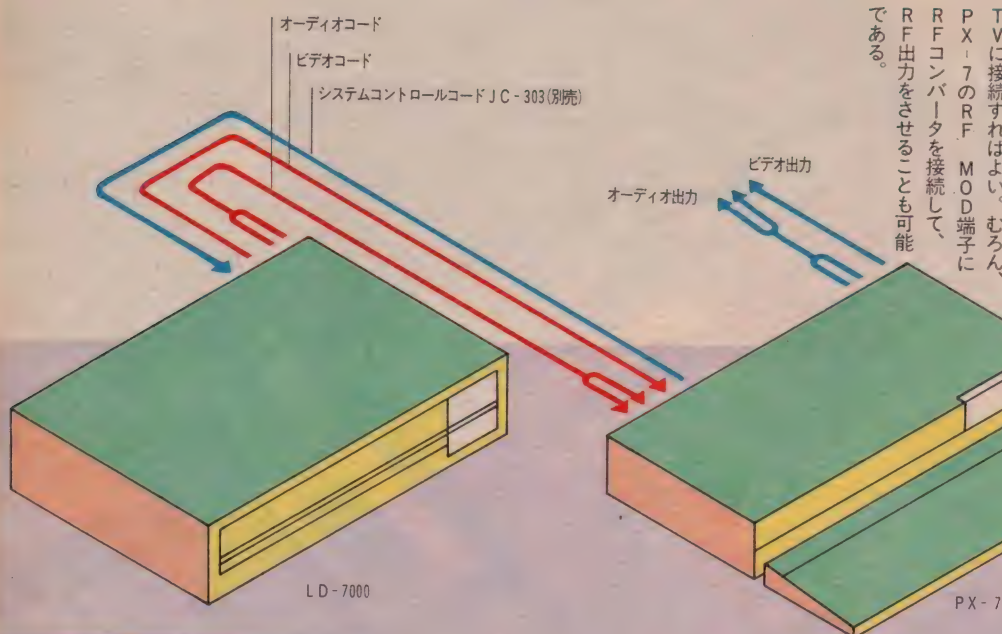
本文中でも述べたように、このPX-7はLD-7000をはじめとして、同社のLD-1000、家庭用VTRなどと接続することが可能だ。

接続の方法については、付属の取扱説明書でも数ページを費やしており、様々なケースが考えられる。このページでは、同社のレーザーディスクプレーヤ、LD-7000との接続を中心とした二例を紹介してみよう。

図1で示したのは、最も手軽にLD-7000をコントロールする方法である。

LD-7000との接続には、別売りのシステムコントロールコード、JC-303を使用する。PX-7のシステムコントロール出力の3とLD-7000の1/Oポートを、LD-7000からのオーディオ出力をPX-7のオーディオ入力に、

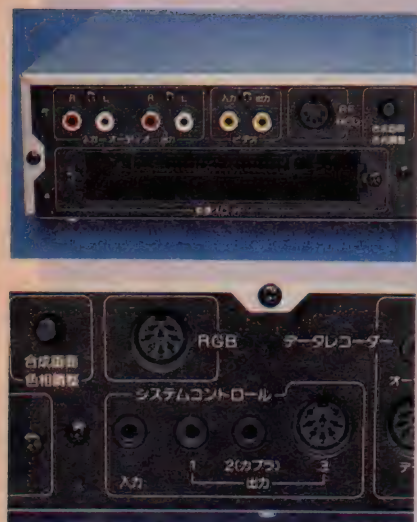




SYSTEM-1

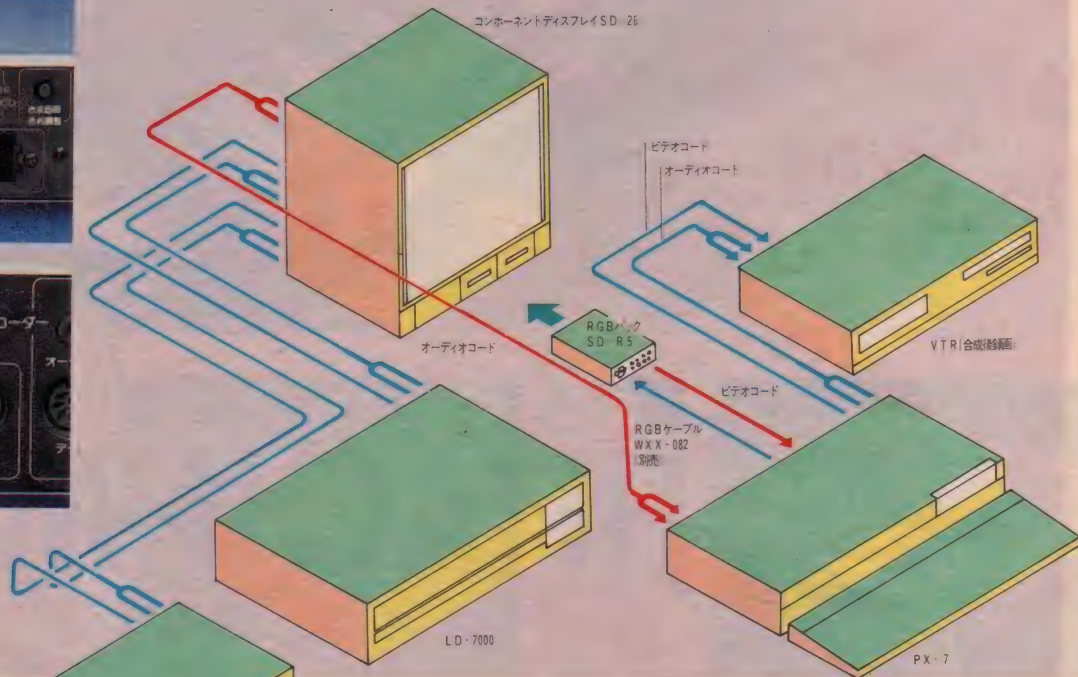
[図1]

映像出力をビデオ入力に、それぞれ接続する。この時に、オーディオ入力のR/Lを間違えないように注意する必要がある。音の左右が入れ替わってしまうのはもちろんだが、インタラクティブディスクソフトなどを楽しもうとした場合、レーザーディスクからのプログラムロードがうまくゆかない場合もあるためだ。これでPX-7とLD-7000の接続は終了。あとはPX-7のオーディオ出力、ビデオ出力をモニターに接続すればよい。もちろん、PX-7のRF、MOD端子にRFコンバータを接続して、RF出力をさせることも可能である。



[図2]

SYSTEM-2



LD-7000と映像ソース用VTRからの映像・音声の出力はSD-26後面のビデオディスク、ビデオの入力に接続される。PX-7に入力される信号のうち、音声はSD-26の後面から、映像はRGBバックスクリーンから、それぞれ送られる。さらに、RGBケーブルWX-X-082でPX-7の後面のRGB出力からSD-R5のRGB入力端子に配線し、合成画像はPX-7のビデオ、オーディオの出力からVTRに入力するという形になる。

一見、難しうだが、それぞれの機器の性能を十分にひき出すことのできるシステムである。接続方法としてはこの二つのほかはまだ中間的なものも考えられているようだ。

バイオニアでは今後、これらのシステムをさらに充実させる周辺機器や、インタラクティブディスクソフトなどの拡充をはかってゆくとのこと。AVマニアでなくとも注目したいところだ。

図2は同社のコンポーネントディスプレイSD-26にRGBバックスクリーンを取り付けたものをモニターとし、合成画像をVTRに録画することを想定したシステムである。SD-26はビデオディスクの映像・音声入力他・ビデオ、ビデオ2、それぞれの映像、音声の入力があり、さらにビデオディスク、ビデオあるいはTVのうちから選択できる、映像・音声の出力を持っている。これらをうまく活用したのがこのシステムだ。

日立MB-H1



■マイナーチェンジでより充実

HITACHI MB-H1

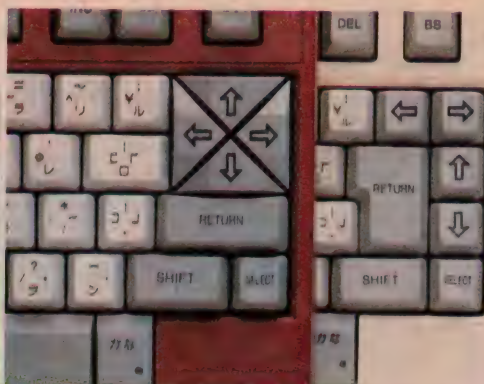
外形、機能について大幅な変更があったわけではないが、その変更はMB-H1が販売されてから、かなり気になっていた部分に対してなされたものであり、今回の小変更は有意義なものであったといえる。

マイナーチェンジで製品のリフレッシュをはかるといえるのは、家庭電化製品や自動車などではよく行われることである。そんな意味においても、MSXマシンがより日常的なホビー、あるいはツールとして普及したのだといえることができるだろう。

コンパクトにまとめられた本体、分離型の電源、内蔵ソフト、スピードコントロール機能など、ユニークな特徴を持つ日立のMSXマシン、MB-H1がマイナーチェンジした。

マイナーチェンジでより充実したMSXマシン。コンパクトな基本設計はそのままに、操作性を向上。内蔵ソフト、スピードコントローラ、分離型電源などユニークな設計ポリシーは変わらず。期待される各種パワーバックやハンドヘルド的使用法をめざした周辺機器。2つのスロット、プリンターインターフェイス、RF出力など装備も十分。





右・新旧カーソルキーの比較。新型の4方向カーソルキーは、小さいながらもなかなかうまいまじりをみせる。
左・スペースキーまわり。新しいものでは、キーの裾にカバーがついている。

内蔵ソフトはそのまま

内蔵のソフトなどについては変更がない。

MB-HIの特徴の一つである内蔵ソフトは、マシンの電源投入後、ファンクションキーを押すことによって起動することが可能だ。

Fキーは一般のMSX BASIC、F2キーがマシン語モニタ、F3キーがROMパッケージの使用法の説明、F4キーがスケッチプログラム、F5キーがサウンドプレイヤーにそれぞれ対応している。特にマシン語は13個のコマンドを持つ、かなりしっかりしたものだから、マシン語を使用したい人にはこのMB-HI、絶好のチョイスとなるはずである。

また、3段階のスピードコントローラもそのまま、右側面にスライドスイッチが装備されている。

有意義な変更

今回の変更点は基本的に2カ所。カーソルキーとスペースキーまわりである。

カーソルキーはMSXマシンでは一般的な4方向を向いたものにあられた。

旧型のカーソルキーについて、いろいろ意見が出たことは容易に想像がつく。MSXマシンの場合、カーソルキーを多用するソフトが多いことは事実であり、直感的な、しかも素早い操作が必要となる場合が多い。少なくとも、そういうケースで使われるカーソルキーとして、旧型のものが適当であったかどうかは疑問が残るところだ。むしろ、プログラムの入力やデバッグ時に使用する場合においては、それほど気になることでもなかったが。

新型のカーソルキー、なかなかうまくおさまっているというべきだろう。本体の幅いっぱいにはひろがって

仕様

メーカー・品名・型式等		株式会社日立製作所 MB-HI
CPU	Z 80 A	
ROM	MSX BASIC ROM	32Kバイト
RAM		32Kバイト
VRAM		16Kバイト
表示	文字	32文字×24行 40文字×24行
	グラフィックス	256×192ドット
	カラー	16色
	スプライト	32枚
インターフェイス	カートリッジスロット	2スロット MSX規格
	ビデオ出力	コンポジットカラー
	オーディオ出力	モノラル 1ch
	RF出力	有
	カセットI/O	1200 2400ボー FSK方式
	ジョイスティック	2個接続可
	プリンタ出力	有
拡張バス		
キーボード	ASCII配列(英・数・グラフィックス) 50音配列(ひらがな・カタカナ)	
電源	100V	50/60Hz
消費電力	20W	
大きさ	(電源含む) 330×61×322 (mm:幅×高×奥行)	
重さ	(電源含む) 3.4kg	
色	エレガントアーモンド又はトラッドレッド	
価格	62,800円	
付属品	TV信号切換スイッチ	
	TVケーブル	
	カセットケーブル	
その他	取扱説明書	
	側面にスピード切り換えスイッチ	



ガイド的な役わりを果たしているようだ。ちよつとした気くばりだが、マシンにとってはかなり実質的な品質アップといえるだろう。

ユニークな特徴をもったこのMB-HI、今回のマイナーチェンジでさらに充実したマシンとなった。

今後はこのハンディタイプのマシンの有効性を追求する周辺機器やオプションに期待したい。たとえば、分離型の電源を生かした各種のパワーバックなどはユーザーの最も望むところだろう。

◆別体型の電源もいままてと変わらない。この電源バックが、バッテリーバック、カー電源コンバータなどと取り換えられるようになれば、一段と進歩したマシンになるだろう。◆非常にコンパクトにまとまったマシンだ。横幅いっぱいのキーボード、手前の面まできているスペースキーなど、かなりユニークなプロポジションだといえる。



MagicalZoo

MSX

Adventure

大いなる冒険が今

黄金の墓

大人気発売中！ 第1回 アドベンチャーゲーム
コンテスト最優秀賞受賞作品。

- フルグラフィック 32画面
- リアルタイム・アニメーション処理を採用した画期的画面
- 多彩なコマンドと多数のメッセージ表示
- 日本語表示、日本語入力
- BASIC・機械語(RAM 32K以上使用)

カセットテープ+取扱説明書(ヒント集付) フック型パッケージ ¥4,800



ムー大陸の謎

好評発売中！ 第1回 アドベンチャーゲーム
コンテスト最優秀賞受賞作品。

- フルグラフィック 23画面
- エキゾチック・アドベンチャーゲームの決定版
- 日本語表示、英語入力
- BASIC+機械語(RAM32 K以上使用)

カセットテープ+取扱説明書(ヒント集付) フック型パッケージ ¥4,800

「続・黄金の墓 - スフィンクスの謎」もだいま開発中

ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

★購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種・電話番号を明記の上、現金書留で当社MSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です)
★当社ソフトフェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中！ ●開発部/システムエンジニア、プログラマー...教育用ソフト・ゲームソフト・ビジネスソフト・言語等の企画開発 ●営業部/営業スタッフ、商品管理
スタッフ ●編集部/編集スタッフ...デザイナー、雑誌、単行本の企画編集 (応募)詳細は電話でお問合せ下さい。(応募の秘宝は厳守します)

資料請求券
MSXマガジン
ZOO ⑥

MSX

パソコン家庭教師 ただいま授業中!

STRATFORD C.A.I.

基礎から受験まで 中学徹底数学

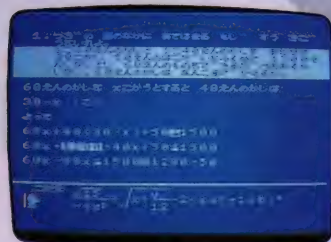
監修 菊池兵一教授(埼玉大学教育学部)
植竹恒男教授(亜細亜大学教養部)

	Part 1	Part 2
中学1年	整 数	方 程 式
	正の数・負の数	関 数
	文 字 と 式	図形・計量近似値
中学2年	式の計算	1次関数
	不 等 式	図形の基本移動
	連立方程式	平行四辺形
中学3年	平 方 根	関数とグラフ
	式の計算	円
	2次方程式	図形の計量

- 基礎・水準・最高水準の3レベル構成
- 解法のステップ表示
- 問題数・目標点を自由に設定
- 得点・学習意欲・目標達成度の3点からテスト結果を評価
- 各学年Part1 3巻完成 (Part2 3巻近日発売)

各巻とも、カセットテープ3本組
ソフトウェア取扱説明書
RAM32K使用

定価 9,800円



[カセットテープ+取扱説明書]
ブック型パッケージ入・RAM32K使用
(「モグラたたきキーボード練習」を除く)

中学必修英単語

中1〜中3各学年別3作品 各¥3,800



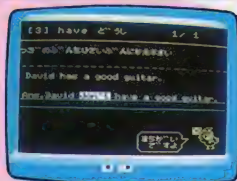
楽しい算数

小2〜小6各上下巻 各¥3,800



中学必修英文法

中1〜中3各学年別3作品 各¥3,800



モグラたたきキーボード練習

幼児〜一般(RAM16K) ¥3,000



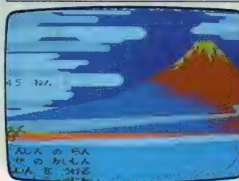
化学(元素記号マスター)

中学生・高校生向 ¥3,800



日本史年表

中学生向き ¥3,800



幼児のえいご

3才以上 ¥3,800



ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社

〒336 浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(大代表)

★教育用ソフトの購入を希望なさる場合は上記のプログラム名・機種名・学年・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留でストラットフォード・コンピューターセンターMSXマガジン係までご注文下さい。(郵送料は不要です。)
★当社ソフトウェア総合カタログをご希望なさる場合は、住所・氏名・年齢・職業を明記の上、資料請求券と切手200円分を同封して当社カタログ係までご請求下さい。

スタッフ募集中!! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ ●編集部/編集スタッフ ※詳細は電話でお問い合わせ下さい。(応募の秘密は厳守します。)

ドラマチック・アクション!!

スピーディな場面展開、迫力あるサウンド。

バンダイの本格ソフト。

バンダイのソフトは全てマシン語です。

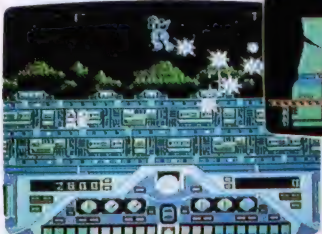


ガンダム、ア・バオア・クーに挑む!

ガンダム

落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。ジオン公国宇宙要塞ア・バオア・クーに向けて発進! ビーム砲を発射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ!!

⑦ ¥5,800 5月発売予定



©創通エージェンシー 関日本サンライズ

MSX

ビーム砲、炸裂! 戦え、ガンダム!!

ガンダム

目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ! 果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?

⑦ ¥4,800/5月発売予定



©創通エージェンシー 関日本サンライズ
PC-8801 (mkII),
PC-6001 mkII,
X1, FM-7用

シュワッチ! 特撮のヒーロー大活躍。

ウルトラマン

超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、パルタン星人からビートル号で守れ! 敵の攻撃をうけたら、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線で、さあ反撃だ!!

⑦ ¥5,800 5月発売予定



©円谷プロ

MSX

史上最強の零戦が大空を舞う!

零戦

轟音と共に接近する敵戦機。迎撃は史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックで、スリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。

⑦ ¥4,800/5月発売予定



PC-8801 (mkII),
他機種用も開発中

ブーム再来。怪獣王、ふたたび出現!

ゴジラVS 3大怪獣

ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当たりで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で攻撃。さあゴジラ、放射能火炎で3大怪獣をやっつけろ!!

⑦ ¥5,800 5月発売予定



©東宝・東宝映像

MSX

勝敗は、すべて戦略にある!

戦略連合艦隊

航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦→空海戦→海戦と手に汗をかける戦闘シーンが展開されます。知能とテクニックを必要とする、リアルタイム・シミュレーションゲーム。

⑦ ¥4,800/5月発売予定



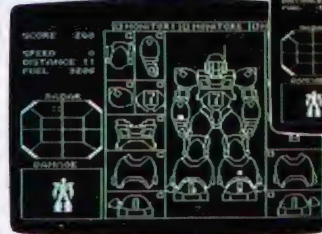
PC-8801 (mkII),
PC-6001 mkII,
X1, FM-7用

迫真さわまる星間戦争が、いま!

バイファム

宇宙船ジェイナス号を操作し、ペルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が…。さあ、バイファム出動せよ!

⑦ ¥5,800 5月発売予定



©毎日放送・関日本サンライズ

MSX

*上記、各画面はRX-78のもので、MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

おもしろさを徹底追求! 豊富なソフト群。

バンダイでは、パソコンソフトを幅広く楽しんでもらうために、MSX仕様やPCシリーズ、FMシリーズなどに対応するゲームソフトを開発しました。ガンダムやゴジラなど、テレビ・映画の人気者が活躍するビッグキャラクターゲームから、壮絶な戦闘シーンがリアルに展開されるウォーゲームまで、すべてストーリー性、アクション性を重視した魅力満載のソフト・バリエーションです。

企画進行中ソフト ●関ヶ原 ●テニス ●将棋 続々6月発売予定! ご期待ください。

株式会社バンダイ

フロンティア事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151(株)

■RX-78のお問合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター ●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381

●札幌(011)862-2430 ●仙台(022)84-9420 ●新潟(0252)33-6541 ●名古屋(052)613-3434 ●大阪(06)942-2647 ●広島(082)292-6241 ●福岡(092)622-1741



小学生用「まんてんくん」も仲間入りして、ますます充実のランドコンピュータの学習ソフト。

夢中、夢中の算数ドリル

君は
ずばぬけた

新発売

自由にのびのび基礎から身につく

徹底ドリル

小学生用

算数
まんてんくん



きみは算数が、にがてかな。でも「ならうより、なれろ」ってことば知っているだろう。そう、むずかしく考えるよりも、夢中で勉強しているうちに、それが身についてくるってことだね。とくに算数は基本がたいせつ。「まんてんくん」と仲よしくなっていこう。思っていたよりも算数がやさしくて楽しいってことがわかってくるよ。これなら、きっと算数と友達になれるね。

学力に合わせて選べるラインナップ全10巻 (各巻カセット2本組) ¥5,800

時刻と時間(1~4年生向)

1. 時計の読み 2. 時間計算

わり算(3年生向)

1. わり算の計算 2. わり算の筆算

たし算・ひき算I(1~2年生向)

1. たし算 2. ひき算

小数の加減(3~4年生向)

1. 小数の加算 2. 小数の減算

たし算・ひき算II(2年生向)

1. たし算の筆算 2. ひき算の筆算

小数の乗除(4~5年生向)

1. 小数の乗算 2. 小数の除算

九九の計算(2年生向)

1. 九九の基礎 2. 九九の応用

分数の加減(3~4年生向)

1. 分数の加減算 I 2. 加減算 II

かけ算(3年生向)

1. かけ算の計算 2. かけ算の筆算

分数の乗除(5~6年生向)

1. 分数の乗算 2. 分数の除算

大好評

子供の興味と能力に合わせて楽しく学ぶ

幼児用 まんてんくん

1 数の導入 3~6才



2 計算力I 4~7才



3 計算力II 5~7才



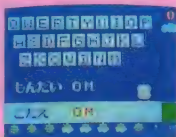
4 記憶力 3~6才



5 思考力 5~7才



6 反射性 5~7才



■FM-7(カセットテープ) ■ベーシックマスターMARK-5(カセットテープ) ●カセットテープ3巻
■SMGT0 777(フロッピーディスク) ■パソビア7(カセットテープ) ■MSX(カセットテープ) (説明書付) ¥9,800



楽しさをひろげ、知力アップに役立つ

にこにこぷて

パソコン絵本

カセットテープ 各巻 ¥2,800



いけるかな



なんだろうな



おみせやさん

ファミリーゲーム

カセットテープ 各巻 ¥2,800



コンテナクイズ



バラバラパズル



メイロデート

大人気

代理店募集 当社CAIソフトウェアライブラリーをあつかっていただく販売代理店を全国的に募集しています 詳細は電話でお問合せ下さい

通信販売はソフト名を銘記の上、パソコンシステム部まで現金書留でお送り下さい。(送料無料)



株式
会社

ランドコンピュータ

お問合せは=東京都渋谷区神南1-19-4 日本生命アネックス株ランドコンピュータ
パソコンシステム部 ☎03(462)5858(直通)・03(462)2211(代表)

CBSソニー／松田聖子

6月の、聖子の ソフトウェア。

（オリンピックスタジアムの興奮そのまま。これはもう完全なスポーツだ。）

今年は、4年に一度のオリンピックの年。というわけでもないのだが、いま人気上昇中のゲームが、このハイパーオリンピックだ。参加することに意義があるのだから、キミも世界記録にチャレンジしてみようではないか。まず、ハイパーオリンピックI。100mダッシュ、ロングジャンプ、ハンマー投げ、400mダッシュの4競技が楽しめる。神経を集中して、両手が痛くなるくらいキーボードやハイパーショットをたたかなければ、予選通過はムリ。寂しい結果に終わっても、ゲームだから何度でもチャレンジしよう。ゴールドメダルを期待する。



ハイパーオリンピックI...¥4,800

MSX



▲息をつけない迫力。100mダッシュ。



▲君は空を歩けるか。ロングジャンプ。



▲誰よりも、速く。ハンマー投げ。



▲最初から全力疾走。400mダッシュ。

ソフトウェアも、ソニー。

HIT BIT

迫れるよ、聖子のソフト。



ハイパーオリンピックII・¥4,800



トラックの興奮と熱気、息もつかせないタイミング。どこまで迫れるか。

ハイパーオリンピックIに続いて、このハイパーオリンピックII。110mハードル、やり投げ、ハイジャンプ、1500m競争の4競技がキミを待っている。ゲームも体力の時代だ。タイミングとパワーが、勝敗のわかれ道になる。とにかく、ひ



▲ダッシュ&ジャンプ、110mハードル。



▲助走、そして力強い一投。やり投げ。



▲世界の鳥人となれるか。ハイジャンプ。



▲スパートの時期が問題だ。1500m。

ハイパーオリンピックのゲーム大会がある。どしどし参加してみようよ。

たすら手を動かして迫らう。画面のグラフィックスも最高に美しいので、スタジアムの臨場感もバッチリ。今日から、キミの目の前がオリンピックの競技場だ。飛べ、走れ、投げろ。

いまハイパーオリンピックのゲーム大会が行われている。オリンピックの競技種目は8種。総合スコア、種別スコアで高得点を競う大会だ。自信のあるキミは、かならず応募しよう。
■主催/コナミ工業株式会社、ソニー株式会社
■競技方法/8種目の総合スコア、種目別(8種目)で競う。
■応募方法/自分の参加したいジャンル(総合または種目別)に分けて、自分の最高得点を写真に添え、ハイパーオリンピック大会事務局まで送る。
■応募できる本数/個人で何回応募してもOK。
■期間/昭和59年5月1日～同8月31日までの消印有効。
■賞品/ハイパーオリンピック賞(優勝、準優勝、3位、4位、5位、6位)として豪華商品を進呈。

いろいろ楽しいMSXソフトウェアが選べます。

- スーパーキー ¥4,500
- ジュニアファースト ¥4,000
- コンピュータオセロ ¥3,500
- コンピュータビリヤード ¥4,500
- Home Computer ABC ¥9,800
- クレーンゲーム ¥4,500
- マウザー ¥4,500、他

写真のシステムは、ソニーパーソナルコンピュータ HB-75 本体 ¥69,800 と トリニトロンカラーテレビ KV-14GR1 ¥64,800 の組合せです。



ソニー賞 ソフトプログラムコンクール

ちよつと賢いソフトのアイデア待ってます。

④ソフトの企画アイデアを募集します。部門はシナリオ/キャラクターデザイン/グラフィック/ホームアプリケーションの4部門。⑤シニアのソフトアイデアを募集します。小中

(賞と賞金10万円) ◎MSXある。はMSXの完成プログラムを募集します。●賞(各1名)：プラチナディスク賞(賞金200万円)／ゴールドディスク賞(賞金100万円)／シルバーディスク賞(賞金50万円) ①応募締切りは、1984年5月末日。②応募先は、〒100-91 東京中央郵便局私書箱1180 DMMS ソフトウェアプログラムコンクール事務局 ③応募条件など詳しくは上記事務局まで。お問合せは、ソニーA.P.S.開発室(03-4482-0808)まで。

HYPER OLYMPIC

ハイパー・オリンピック



Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984

熱い一瞬が、そのままパソコンゲームになった。
(これは、もうスポーツだ!)

話題のMSX対応
VIDEO GAMES



ハイパーショット
カートリッジと同時発売!!

専用操作スティック「ハイパーショット」でより楽しめます。
■JE502... ¥4,800 ■JE503... ¥3,000



●コナミ工業は、第2回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。★MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
ハイパーオリンピック 1 形式RC710 ¥4,800 ●100m ダッシュ ●走り幅飛び ●ハンマー投げ ●400m 競走
ハイパーオリンピック 2 形式RC711 ¥4,800 ●110m ハードル ●やり投げ ●走り高飛び ●1500m 競走
●コナミのMSXカートリッジは予想外のご好評を頂き、製造が追いつかず、多くのお客様にご迷惑をおかけしておりますことを、お詫び申し上げます。

好評
発売中
MSX



■通信販売でもお求めできます。●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をハッキリ書いて、商品価格十(送料¥500)の合計金額をお送り下さい。●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込ください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。

(振込先) コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

遊びを通して新しい教育文化を創造する

Konami.

コナミ株式会社 ●東京 千102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
TEL 03(262)9111 (代)

MSX対応
COLOUR
PRINTER
PLOTTER



※アスターインターナショナルは、おかげさまで創立 10 周年を迎えました。今後ともよろしくお願い致します。

brother

僕のパソコンに
恋人
ができた。



新発売

ロール紙ホルダー・ロール紙はオプションです。

乾電池駆動。
僕らのスーパーハンディ・プリンター

■主な特長

- ほぼA4サイズ。超小型、超軽量のポータブル・タイプ
- 熱転写／感熱プリントの両印字方式が可能
- 印字音の静かなノンインパクトプリント
- 乾電池駆動で機動性抜群

■主な仕様

- 印字方式：熱転写／感熱式（ノンインパクトドットマトリクス）
- 印字ヘッド：9エレメント
- 文字種類：JIS159文字種＋グラフィック63
- 文字構成：通常文字—9×9ドットマトリクス（ハードドット4）
グラフィック—8×6ドットマトリクス
ビットイメージ—バイカ8×480（標準密度）、エリート
8×576（標準密度）、バイカ8×960（倍密度）
- 印字速度：約30cps
- インターフェイス：セントロニクスパラレル、RS232C
- 用紙：A4普通紙またはサーマルペーパー
- 電源：直流6V（単一乾電池4本）、ACアダプター（別売）
- 外形寸法：303（W）×174（D）×65（H）mm
- 重量：約1.6kg（電池含まず）

ブラザー熱転写プリンター

HR-5

現金価格 39,800円

ブラザー販売株式会社
情報機器事業部

東京 千104 東京都中央区京橋3-3-8 TEL (03)274-6911
名古屋 千460 名古屋市中区大須3-46-15 TEL (052)263-5811
大阪 千542 大阪市南区心斎橋筋1-1 TEL (06)251-7265

この「パソコンの恋人」HR-5について、詳しく知りたい方は……ハガキに資料請求券を貼り、お手持ちのパソコン機種、使用方法（ゲーム、ビジネス…etc）、氏名・年令・電話番号をご記入の上お送り下さい。

資料請求券
MSX
84-6

待ってたんだ、僕のパソコンと仲良くつき合えるこんなプリンター。サイズは、ほぼA4週刊誌大と超コンパクト。しかも乾電池駆動だから、ハンドヘルド型のパソコンとともに持ち運びもラクラク。まさに、僕たちのためのプリンター、新登場。美しい印字で定評のブラザーから。



FM SPIRIT. 満開、ボクらの興奮ゴコロ

夜空に輝く宇宙船、ナスカの地上絵、ソロモンの秘宝。いくつになっても、どんな時でも

興奮させてくれるモノなら大歓迎。そんな敏感なココロがFMスピリッツ。

友だちづきあいでできるパソコン

今、話題のMSX規格に対応。操作はカンタン、ROMカートリッジをスロットへ入れるだけ。手にしたその日からゲームをはじめ、学習、家事にと幅広く友だちづきあいのできるパソコンです。

●RFコンバータを内蔵、家庭用テレビの画面がそのままディスプレイに早がわり。

- 多彩な16色のカラーグラフィック表示。
- 8オクターブ3重和音のサウンド機能。
- FM-7と接続することにより、MSXだけでは味わえないスピード感あふれるグラフィック、そしてダブルPSGによるマルチサウンドが実現。

MSX MSXマークはマイクロソフトの商標です。



FM-X

エックス

先端技術が夢中にさせる興奮パソコン

¥49,800 (本体価格)

FM-7

セブン

¥126,000 (本体価格
簡易言語ソフト付)

新登場

マイコンスライヴ：FMシリーズのハードからソフトまで一挙に展示実演、あなたのパソコンのコンサルタントとしてご利用ください。●東京・虎ノ門 (03)591-1091 591-2561 ●東京・秋葉原 (03)251-1448 251-1449 ●札幌・時計台ビル (011)222-5476 ●丸井今井 (011)241-4185 ●仙台 (022)66-8711 ●名古屋 (052)221-6016 ●大阪 (06)344-7628 341-0486 ●広島 (082)247-3949 ●福岡・開設準備室 (092)471-7203
富士通株式会社 ●半導体統轄営業部 (03)502-0161 ●札幌営業所 (011)271-4311 ●東北営業所 (022)64-2131 ●金沢営業所 (0762)63-7621 ●長野営業所 (0262)26-8222 ●静岡営業所 (0542)54-9131 ●名古屋営業所 (052)201-8611 ●大阪営業所 (06)344-1101 ●広島営業所 (082)221-2288 ●九州営業所 (092)411-6311

近頃、パソコン、ワープロ カラダによるC。

●富士通提供のTV番組「コンピュータないと」、嵐山光三郎さんほかを迎え、装いも新たに、毎週パソコンとワープロの最新情報を満載して好評放送中です。

コンピュータないと

放送時間 ●テレビ東京・テレビ大阪・テレビ愛知 毎週月曜23:00-23:30 ●札幌テレビ 金曜24:30-25:00 ●東北放送 火曜23:35-24:05 ●静岡放送 日曜23:40-24:10 ●信越放送 日曜23:00-23:30 ●北陸放送 水曜24:40-25:10 ●中国放送 日曜23:40-24:10 ●RKB毎日放送 日曜24:20-24:50

アニメーションに挑戦

六回目をむかえた本講座はいよいよコンピュータ・アニメーションに挑戦するぞ。

これまでもずっとグラフィックスで楽しくきれいなデザインを描いてきた。でもどれも止まったままの絵だったね。自分でつくったデザインを自由に動かせたら楽しいだろう。

最近ではテレビや映画にコンピュータを使ったアニメーションがいくつも登場している。ぼくらのMSXでも動画を楽しんできたいね。

アニメばかりじゃなくて、自分でゲームを作るときにも絵を動かすことは不可欠だ。今回はMSXで絵を動かすためにはどうしたらよいのかをじっくりみていくことにしよう。

まずは今までの知識で

MSX-BASICには動画を手軽に扱える機能を用意されている。でも、それを使わずに今までの知識でこれだけできるか試してみよう。これまでのグラフィックス

リスト1

```
100 'アニメーション 1
110 COLOR 15,1,1
120 SCREEN 2
130 FOR X=20 TO 170 STEP 5
140
150 Y=X+5
160 CIRCLE(X,Y),5,7
170 PAINT (X,Y),7
180 CIRCLE(X,Y),5,1
190 PAINT (X,Y),1
200
210 NEXT X
220 K$=INKEY$
230 IF K$="" THEN 220
240 END
```

写真1



今月から読みはじめた人もいるだろうから、このプログラムをサッと見てみよう。行番号が10行から始まって100行から始まっている。行番号は0165529の範囲で自由に付けられるから必ずしも10行から始めなければならない

理由は無いね。むしろ100行から始めるとプログラムの途中で行番号のケタ数が変わらないうから見やすくなる。

100行はコメントでプログラムのタイトルを書いてあるだけ。110行で画面の文字の色を白(カラーコード15)、背景の色を黒(カラーコード1)にしている。120行では画面をグラフィックスモードにして円を描けるようにしている。この3つの行はいわば準備の部分だ。130行~210行がこのプログラムのメインの部分だ。160・170行で円を書いてぬっている。そして次の180

・190行でそれを消している。ここで消す方法に注目してほしい。画面を消す命令はCLSだったね。でもCLSを使うと画面全部が消えてしまう。このプログラムのようないくつかの例ならいいけれどゲームなどはそうもいかない。デザインを消すときは、背景の色と同じ色で描いたのと同じデザインを重ねて描けばいいんだ。

円を描く位置は130・210行のPOINT X Yで変えている。150行で横に合わせて縦もかえている。220・240行では先月号で登場したNEXT X Yがでてくるね。220行

機能の総復習のつもりでみてくれ。絵を動かすといっても、どんな絵をどのように動かすかでかなりいろいろなバリエーションが考えられる。ここではとりあえず円を画面の左上から右上に動かしていくプログラムを作ってみる。

ひと口に「絵を動かす」といっても、これまでのグラフィックス命令にはそんな命令はなかったね。そこで、「絵を動かす」という仕事をコンピュータむけに整理してみると次のようになる。

①円を描く ②円を消す ③円く場所をずらす。

写真で見るとわかりにくいかもしれないけれど、実際プログラムを動かしてみると円がバクバク動いているのがわかるんだ。

実行結果を写真1にのせておく。写真で見るとわかりにくいかもしれないけれど、実際プログラムを動かしてみると円がバクバク動いているのがわかるんだ。

打ち込みが終わったタイプミスがないかも一度よく見直してからRUN(実行)で実行してみよう。あまり急いで確認しないまま実行するとSyntax errorやIllegal function callなどのエラーが山のように出てくる。

ここに出てきている命令は全て今までに出てきているから意味はバッチリわかるね。キーボードにも慣れて、打ち込むスピードも速くなってきたら、プログラムの入力もルンルン気分だね。

スト。

MSX-BASIC 入門講座6



MSXパソコンを用意して下さい。
このマシンは、National CF-2000
キングコングです。

図1

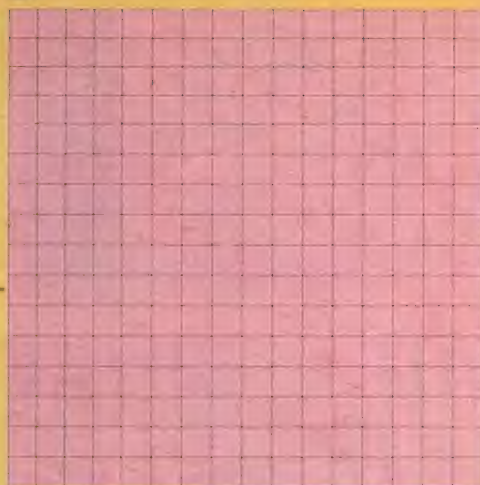
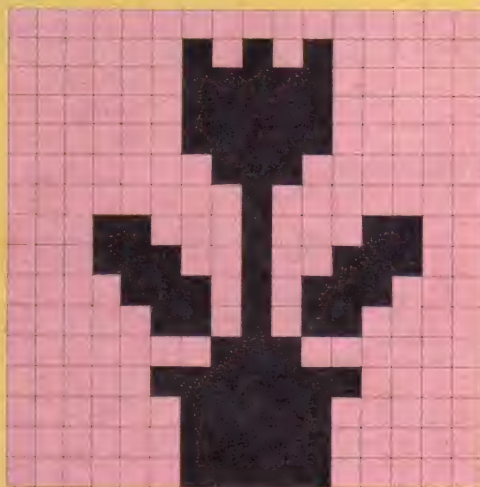


図2



0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0

で今どのキーが押されているのかをチェックして、何も押されていないときはキーのチェックを続けている。何かキーが押されているとプログラムは終了する。

全体の流れがわかったところでもう一度実行してみてください。MSXマシンが手元にある人は、円の大きさや色を変えて試してみてください。

スプライトを使う

絵を動かす基本的な方法はもうわかったね。一度描いた絵を消してから動かすのがミソだ。MSX登場前のパーソナルコンピュータはゲームなんかで絵を動かすのにみんなこの方法を取っていたんだ。ところで、この方法だとずっと本格的に絵を動かすには不便なところがありそう。ちょっとあげただけでも次のようなものがあげられる。①いちいち消すのがめんどう。②複雑なパターンをつくるのが大変。③あまり早く動かせない。

特に②は気になるね。先ほどのプログラムは単に円が動くだけだからおもしろみにちよつと欠ける。複雑な絵を描くには先月やったDRAW命令を使えばいいかもしれないね。それでもあまり速くは動かせない。

そんなとき便利なのがMSXのもつスプライト機能だ。スプライトといつても清涼飲料水じゃないゾ。MSXの持っているスプライト機能は自分の好きな絵のパターンを登録しておけば、画面上の好きな位置に表示できるんだ。ただ表示できるだけじゃなくて、自由自在に動かせるというの大きな魅力だね。

データをつくる

スプライトの細かな説明はさておいて何はともあれ自分で好きなパターンを実際に登録してみよう。まずどんな絵のパターンを登録するのか決めてくれ。ただし、どんな絵でもいい、というわけにはいかない。スプライトに登録できる絵は8×8または16×16の2つの

大きさに決まっている。

ここでは16×16の大きさの絵を登録してみることにしよう。グラフ用紙などを利用して図1のような16×16のマスの紙を用意してくれ。このマス目の中に自分が好きな絵を描き込んでいく。このマスの目のひとつがだいたい画面上の1ドット(点)に対応している。絵を線ではなく1マス1マスをうめてくれ。

この大きさに収まるものなら何でもかまわない。例としては植える鉢に咲いた花をアレンジしてみたい。(図2)。

特別な装置を使えばほかの人が紙に描いた絵のパターンが読みとられ、自動的にコンピュータの中にデータとして貯えられる。でも残念ながらそういう特殊な装置はまだまだ安くないし、一般的でもないね。

そこでマス目を埋めて描いたパターンを1つ1つデータに変換してやらなくちゃいけない。「データ変換」なんていういかにも難しそうだね。でも実際は大したことではないんだ。もう一度図2を見てくれ。マス

目の横に0(ゼロ)と1(イチ)が並んでいるね。この二つを見比べてみると規則性があるのがわかる。

そう、マス目がぬつてあるところを1(イチ)、ぬつていないところを0(ゼロ)にするだけだ。これなら誰にでもできるね。キミのつくった絵をデータに変換してみてくれ。

もともとの絵さえできていればデータに変換するのは簡単だ。次に変換したデータを打ち込むゾ。

データを登録する

絵のパターンをMSXに打ち込んでみる。絵のパターンのデータは前に既にやったREADY-TO-RUNを使って読み込む。まず0と1に変換したデータを1000行以下にDATAの形で打ち込んでくれ。(その前に、前のプログラムが残っているからNEWRETURNで消しておいてほしい)。0と1に変換したデータの前にDATAの4文字をつけるだけだから簡単にできるね(リスト2)。

画面から目をはなしてみると、花のパターンが見えてくるのがわかるかな。これでデータの入力はOKだ。

次にプログラムの中でこのパターンを登録しなければならぬ。絵のパターンをデータに変換してデータ文の中に用意するまでは簡単だったね。でもこのデータを登録するのはちよつと大変だゾ。

といつてもあまり心配しなくていい。スプライトのパターンを登録するためのプログラムには1つの型が決まっています、どんな絵を登録するときにもその型をソックリまねすればいいようになっている。写真4に登録の部分のプログラムを紹介しよう。

ちよつと見るとどうもワケのわからない命令らしきものがジャカ



スカでてくる。120・130・160の3つの行はいいとして、140・150行はゴチャゴチャしてサツパリわからないかもしれない。

でも、わからなくても全然気にしなくてもいいのさ。まだ説明していない命令があるんだからわからなくて当たり前だね。細かい意味はわからなくても、要は使い方をさえわかればいいんだ。

リスト3は行番号が違うことはあっても16×16の大きさのパターンを登録するときはいつでも使えるから覚えておいてくれ。170行に $SPRITES(0) = A\$ + B\$$ とあるけど、この部分で100行以下のローマ字にある絵のパターンのデータをパターンとして登録している。

170行のカッコの中はスプライトのパターン番号になっている。ここでは100行以下のデータをパターン0(ゼロ)として登録しているんだ。16×16の大きさのパターンは0～63番まで64個まで登録できるようにになっている。

あとの部分は気にしないでソックリそのまま使ってくれ。これで登録はOKだ。いよいよ絵を表示させるゾ。

パターンを動かす

いよいよ登録したパターンを動かして表示するゾ。動かし方にはいろいろあるけど、一番最初の円と同じように左上から右下まで動かしてみよう。プログラムをあげると次のようになる(リスト4)。

120～170行は既にみてきたとおりパターンを登録するところだ。100・110行、180～260行を打ちこめばプログラムは一応完成だ。もう一息ガンバってくれ。ミスがなく打ち込むと花が左上から右下にツーン

リスト2

```
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000001010100000
1020 DATA 0000001111100000
1030 DATA 0000001111100000
1040 DATA 0000001111100000
1050 DATA 0000000111000000
1060 DATA 0000000010000000
1070 DATA 0001100010001100
1080 DATA 0001110010011100
1090 DATA 0000111010111000
1100 DATA 0000011010110000
1110 DATA 0000000010000000
1120 DATA 0000011111110000
1130 DATA 0000001111100000
1140 DATA 0000001111100000
1150 DATA 0000001111100000
```

リスト3

```
120 FOR I=1 TO 16
130 READ D$
140 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150 B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(0)=A$+B$
```

図3

SPRITES(0)
↓
パターン番号
(0～63: 16×16の場合)
スプライトパターンの登録

リスト4

```
100 アニメーション 2
110 SCREEN 1,2
120 FOR I=1 TO 16
130 READ D$
140 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150 B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(0)=A$+B$
180 FOR X=20 TO 170 STEP 5
190 Y=X+5
200 PUT SPRITE0,(X,Y),7,0
210 FOR J=1 TO 20:NEXT J
220 NEXT X
230 K$=INKEY$
240 IF K$="" THEN 230
250 PUT SPRITE 0,(0,208)
260 END
```

図4 SCREEN □

↓スプライトの大きさ
0: 8×8 標準
1: 8×8 拡大
2: 16×16 標準
3: 16×16 拡大

写真2



動いていつて右下の方で止まるハズだ。止まったら何かキーを押すと花は消えてプログラムは終了する(写真2)。

今月いちばんはじめのプログラムよりもずっと滑らかにきれいな花の絵が動いてゆくのがよくわかるね。写真5のリストがどうなっているかざっと眺めてみるゾ。

110行でSCREEN命令が使われている。今までSCREENのあとの数字は1だった。実はカンマの後の数字は、スプライトパターンの大きさを表示しているんだ(図4)。

使い方はまだあるけれど、ここでは省略しよう。詳しくは、MSXマシンについてのマニュアルやMSXビギナーズBASIC(アスキー)などを見てほしい。

いちいち消さなくても常に一個だけが表示されるようになっていく。いちいち前に描いたものを消す必要もないし、パターンは瞬間的に表れるから、絵の動きがぐーんとスムーズなのに気付いたかな? 210行は、何もせずにただJを1から20まで増やしているだけだ。ところが、この行がないと移動のスビードが速すぎるから、210行でわざと時間稼ぎをしてスビードダウンさせているんだ。時間があつたら210行を取ってどれぐらいスビードが違うか比べてみてくれ。

絵の移動が終わったあとはキーボードが何か押してあつたらプログラムを終わらせている。ところで250行を見ると、PUT SPRITE0,(0,208)となっている。縦の位置は普通0～191だから何か変だね。実はマシーンコード7(水色)でパターン0の絵を表示する部分だというのがわかるね。横、縦の位置はマシーンコードで変えている。

同じ絵を動かすプログラムでも、スプライトで登録したパターンは

これまでの手順で、画面に好きなパターンを表示させることができるね。ここでもう一度プログラム全体を見てみよう(リスト5)。

このリストは、これまで画面に出していたものをプリントから打ち出したものだ。プリントを持っている人は、`LIST`、`RETURN`でリストがプリントされるので自分でも出してみてくれ。プリントからリストを出すとき全体が一目よりう然だね。

このプログラムの1000～1150行のデータを入れ換えるだけでどんな絵でも表示できる。サンプルとして魔法使いと自転車の2つのパターンをのせておくので参考にしてくれ(図7・8リスト6・7)。

しらすしらすのうちにプログラムの部分だけ変えれば何回でも使えるのに毎回まいかい打ち込み直すのは大変だから、テープにプログラムを保存しておくといいね。

図7

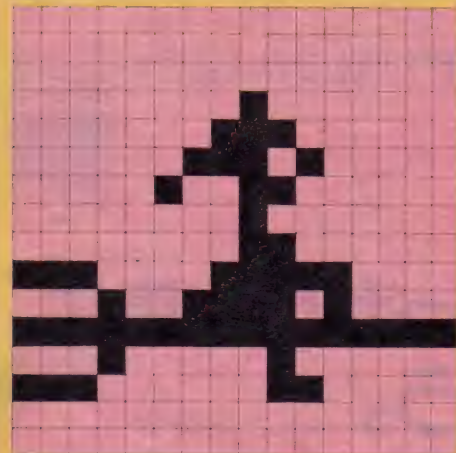
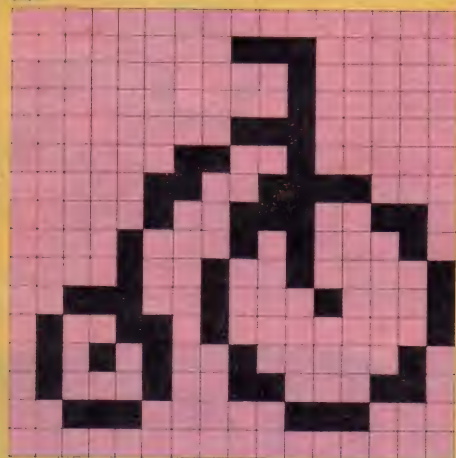


図8



パターンいろいろ

図5

PUT SPRITE スプライト面番号, (横, 縦), 色, パターン番号

図6

PVT SPRITE0, (0, 208)

CLS HOME
CLS

CLS 命令やクリアキーでは消えない

リスト6

```
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000000000000000
1020 DATA 0000000000000000
1030 DATA 0000000010000000
1040 DATA 0000000011100000
1050 DATA 0000000110110000
1060 DATA 0000010011000000
1070 DATA 0000000010000000
1080 DATA 0000000011000000
1090 DATA 1110000111110000
1100 DATA 0001001111010000
1110 DATA 1111111111111111
1120 DATA 00010000001000000
1130 DATA 1110000001100000
1140 DATA 0000000000000000
1150 DATA 0000000000000000
```

リスト7

```
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000000011100000
1020 DATA 0000000000100000
1030 DATA 0000000000100000
1040 DATA 0000000011100000
1050 DATA 0000001100100000
1060 DATA 0000011001111000
1070 DATA 0000010011100110
1080 DATA 0000100010100010
1090 DATA 0000100100000010
1100 DATA 0011100100010001
1110 DATA 0100110100000001
1120 DATA 0101010010000010
1130 DATA 0100010011000110
1140 DATA 0011100000111000
1150 DATA 0000000000000000
```

プログラムをカセットに記録する命令は`SAVE`、`LOAD`、逆にカセットからプログラムを読み込む命令は`LOAD`だ。実際のやり方はマニュアルやMSXビギナーズBASICに詳しく出ているのでそちらを見めてくれ。

今回はアニメーションやゲームに必要な動画の機能としてスプライトの基本をやってみた次号では、スプライトやジョイスティックなどをフルにつかって自由自在に絵を動かしてみる。

今回の内容をしっかりと復習しておいてくれ。

リスト5

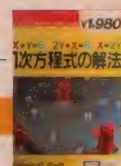
```
100 'アニメーション 2
110 SCREEN 1,2:KEY OFF
120 FOR I=1 TO 16
130 READ D$
140 A$=A$+CHR$(VAL("&B"+LEFT$(D$,8)))
150 B$=B$+CHR$(VAL("&B"+RIGHT$(D$,8)))
160 NEXT I
170 SPRITE$(0)=A$+B$
180 FOR X=20 TO 170 STEP 5
190 Y=X+5
200 PUT SPRITE0,(X,Y),7,0
210 FOR J=1 TO 20:NEXT J
220 NEXT X
230 K$=INKEY$
240 IF K$="" THEN 230
250 PUT SPRITE 0,(0,208)
260 END
1000 DATA 0000000000000000
1010 DATA 0000001010100000
1020 DATA 0000001111100000
1030 DATA 0000001111100000
1040 DATA 0000001111100000
1050 DATA 0000001110000000
1060 DATA 0000000100000000
1070 DATA 0001100010001100
1080 DATA 0001110010011100
1090 DATA 0000111010111000
1100 DATA 0000011010110000
1110 DATA 0000000010000000
1120 DATA 0000011111110000
1130 DATA 0000001111100000
1140 DATA 0000001111100000
1150 DATA 0000001111100000
```

次回はスプライト機能の応用だ!



ソフトレビュー

いも窓から風を入れたながら。昼はスポーツ、夜はMS X。身体も頭もきたえよう。



株式会社セントラル教育 〒165東京都中野区野方1-53-5
TEL 03(388)9111

●テープ 1,980円

一次 方程式の解法

考え方をしっかりと身につけておこう。

まずテープをカセットレコーダにセットして下さい。このソフトはベシックバージョンですのでレコーダのプレイボタンを押した後、キーボードでC(クリア)と打ち込み、リターンキーを押すとロードを始めます。ロードの終了後、OKサインを確認して、今度はXと打ち込みリターンキーを押すとタイトル画面が現れます。

タイトル画面に引き続いて登場するのはメニューです。このソフトでは方程式の解き方についてのやさしい解説(1)と、レッスン(2)、そして学習成果をためずテスト(3)の3つができるようにプログラムされています。この1-3の順序にしたがい学習をすることで、しらすしらすのうちに方程式を解く実力が身についてくるというわけです。

使い方

数学がニガテという人は多いけれど、その原因の一つは方程式の難しさにある。その方程式の基本である一次方程式をわかりやすく理解できるようなプログラムされた教育用ソフトがコレ。方程式のわかりやすい解説とレッスン、そしてテストの3本立てで、バッチリ実力がつくぞ!

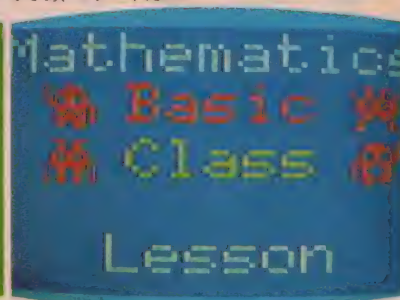
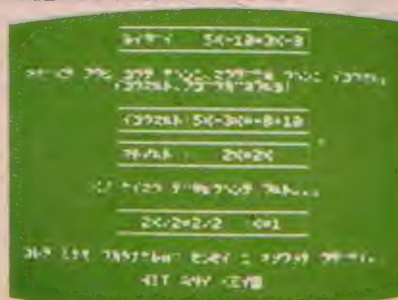


■問題のとき方を説明してくれるぞ。

■さあ、スタートだ

内容

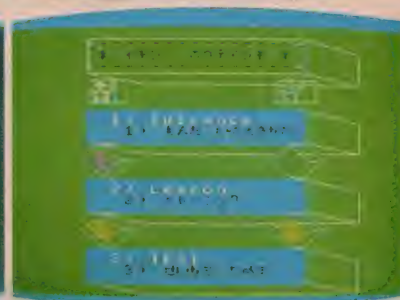
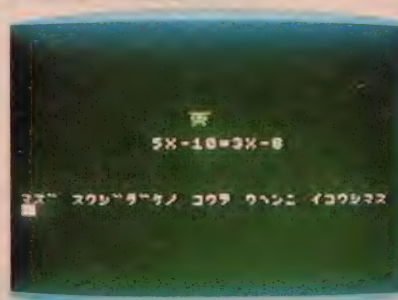
まずは①の解説編です。ここではあなたは一切問題を解く必要はありません。ソフトがひとりだに問題を出し、わかりやすいようにヘリコプターやロボットなどのキャラクターが登場させて「移項」の方法を教えてください。言うならばMSX版の教科書というセクションです。解説を一通り理解したところでスペースキーを押すと、今度はこの問題の検算です。すでにXがなんであるかがわかってるので、これを前の式にあてはめ、その結果が正しければ答えが正しいということが確認できたことです。スペースキーをもう一度押すと、



■例題に基づいた説明

■メニュー画面。どれから始めるかな。

またメニューが登場します。今度はレッスンです。②のキーを押して下さい。まず問題が登場します。この問題を解く時には③のキー、④などのキーを一つ一つ押す必要はありません。ファンクションキーを使して下さい。F1キーはマイツタです。解き方がわからない時はこのキーを押すと答えを引き出すことができます。F2キーは十です。計算する際にはこのファンクションキーを使って下さい。同様に、F3キーは一、F4キーは二で、F5キーはXとなり、最終的にXの答えを出す時にはF5キーを押して下さい。ここではまず式の移項をしなればなりません。次はこの式の左右の辺をまとめなければなりません。最後にXがなんであるのか問われま



面白ソフトが続々と登場してきたゾ!

MSX

皆様、いかがおすごしでしょうか。そろそろ初夏の風が吹く季節。MSXマシンとのお付合

■計算はノートにしてから解答する。



す。これで一応レッスンは終了です。引き続きレッスンしたい場合は「X」キーを押してその後リターンキーを押すと、次々に同様の問題が現れます。次の段階に進む際は「X」キー、次いでリターンキーを押すとメニューにもどります。

最後のテストです。「X」キーを押して下さい。このテストでは式の途中の経過を打ち込む必要はありません。

もう少し工夫を

★★★

一次方程式の勉強のために作られたソフトであるのは良くわかるが、式の解き方を説明するところはもう少し考えてほしい。

一次方程式を学ぶためのポイントなどを入れたとしても、16Kシステムで十分なことができるはず。

教育ソフトは目的をはっきりさせ、その目的になるべく近くなるように持って行くのが本当なのでは……その点では

学習目的が、二次方程式の解法とはつきりしているのだから、もう少し工夫してほしい。楽しく、おもしろいというのは、難しいと思うが、学習目的にあわせて、勉強が進んで行くようにしてほしい。

★★★

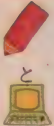
(S)

数学のお勉強ということで、多少の不安と期待をもっているスタート。おそれていた、問題が解けないという事態におちいることはなかったんだけど……。なんとなくイマイチなんだよね。

このソフトの場合は、方程式の移項のプロセスを表現するのに、ヘリコプターが飛んで来てもって行ってしまおうという部分はよくできていると思うんだ。ただ問題集を解いているようなものでなくて、テレビを見ているような感覚で勉強できた楽しさがないかなあ。つまり教育テレビ的な発想で作る必要があるんじゃないや。題材もグラフとかを使うとグッドなんだけどもなあ。

教育ソフトの評価は、なかなか難しいのです。作ったサイドの苦労もわかるし、ユーザーにしてみれば、簡単すぎたり、動きがなかったりするとつまらないし……。

このソフトの場合も同じで、楽しい動きがないために、すぐあきてしまいうるんですね。正解したときに、インパクトのあるキャラクターが一瞬登場して、画面に変化を加えてもおもしろいんじゃないかな。



気に入ったのは、「テスト」のときに、ノートとえんぴつが必要になること。キーボードをブッシュするだけじゃ、文字のきたない子になりそうだからね。

を上手に使いわけろ子になるよう、がんばってほしいものです。お母さんもソフトはよく選んでください。

表現に起伏がほしい

数学という学問をつきつめてゆくと哲学に近づいてしまおう。つまり、何かの考え方の基本、論理の源になるような部分が核になっている学問だということなんだろね。レオナルド・ダ・ビンチなんていう人は、それを実際にやっていた大人物というところかな。

このソフト、確かにコンセプトはいいと思う。数学で重要なのは計算することじゃなくて、方法論。計算は慣れればできるようになるだろうし、それこそ、コンピュータにでもやらせればいんだけど、その方法を考えるのは自分自身。絶対に理解しておかなきゃいけない部分なんだよね。

ただし、このソフトは表現がうまいってないな。

どんなものでもそうだけれど、見る側にとって「これはすごい」と思われる部分がないと、その内容を知ろうとする意欲が半減してしまつて、ポイントが把握できなくなるような気がする。

学習ソフトとはいっても、表現に起伏がないと魅力のないものになって、いい教材とはいえないかな。





セガナムコ 〒144 東京都大田区蒲田5-38-1
朝日ビルTEL 03(736)1211
ROM ¥500円

マッピー

マッピーがんばれ!! 品物 をとり返すのはキミだ。

内容

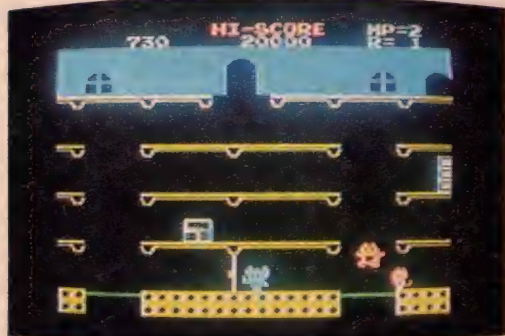
正義感あふれる元気なポリス・マッピー君。盗品を探して、謎の洋館に侵入だ。敵は、につつきニヤームコ。上から下へ行ったり来たり。探せば出るわ、出るわ、盗品の山だ。さあニヤームコにつかまらずに、盗品を奮回する事は可能か? 可愛いマッピー君は、全国の少年少女に大人気!

最初にタイトル画面が現われた後に、ゲーム条件を選択して下さい。ジョイスティックのトリガーボタンを押せばジョイスティック、スペースキーを押せばカーソルキーをそれぞれ選択したことになり、ゲームがスタートします。

このゲームは正義のポリス・マッピー君が盗品の隠されている洋館に忍び込み、盗品を奪回するというゲームです。金庫やラジオ・テレビ等の盗品を全部取り戻すと次の面に進めます。マッピー君の移動はカーソルキーの上下、又はジョイスティックの操作で行います。ゲーム中にニヤームコたちが数匹でマッピー君を追いかけて来ます。捕まるとアウトです。各面ともに、4階から5階建ての館が現れます。各階には数カ所ドアがあり、マッピー君の進行を阻みます。開ける時には、スペースキー、あるいはトリガーボタンを押して下さい。これらの内で厚いドアがパスワードで、マッピー君の重要な武器となります。ニヤームコを十分にひきつけた後、このパスワードを開けると撃退する事ができます。各階の移動は、館にいくつか設置されているトランポリンを利用します。このトランポリンで上下移動している間は、ニヤームコに触れても



◆第1面、館の左側。1階にある厚いドアがパスワード。



◆トランポリンの上にいるのが、親分ネコ。まるでタヌキネコだ。



●マッピー——正義感あふれる元気なポリス。あなたの手となり足となり走り回ります。彼は、科学技術館のマウス大会や全国のロボットイベントで大活躍の实在の迷路脱出口ロボットなのです。

●ニヤームコ——しこたま盗んだ品物を隠れ家に並べては、ウハウハ喜んでいる悪い奴ら。親玉のデブツッチョなニヤームコには要注意!!

アウトにはなりません。ただしトラ
ンポリンは利用回数が増えるにつれ
強度を失くしていきます。トランポ
リンの色の変化がそれです。緑から
黄色、青へと変化し、赤の状態上
に乗るとアウトとなりますから注意
して下さい。クリアが進むと天井裏
が増える等、建物が複雑になってい
きます。また、ニヤムコたちの動
きもどんどん速くなります。

敵を退治するにはドアを開ける事
や上下移動にトランポリンを利用す
る点などが、このゲームの面白さで
あり、当然ハイスコア獲得にも関係
します。トランポリンの所までニヤ
ムコたちをなるべく多くひきつけ
れば、後の行動はたいへん楽になり
ます。数少ないパスワードも、うま
く使って下さい。また、盗品の中で
点減しているものを取ると、高得点
が得られます。天井裏の利用もハイ
スコアのポイントと言えるでしょう。

ハイスコア の手引き

あきないゲーム

(K)

うれしい。
ちょこちょこ走り回り、ボンボン
飛びはねるマッピーは、ネズミの警
察官。泥棒ニヤムコが盗んだもの
を回収するという使命がある。

飛びはねていけばニヤムコをわか
らせるっていうのはうれしいんだけ
ど、同じ場所まで三回飛んでいると、
墜落しちゃうんだよね。そして、ニ
ヤムコをやっつけたいた時は、ドア
を開けて光線で殺すわけ。でも、私
はひたすら回収作業にとりくみ、三
面まで進んだんだ。

とにかく、ドタバタかつフワフワ
した感じのゲームで気に入っちゃっ
た。結局、三万点近くまでしかいか
なくて、まだまだ人並以下。ゲーム
は才能じゃないと固く信じ、また
「好きこそものの上手なれ」を信じて、
今日も五万点めざして、マッピーに
はげもつと。ちょっとむなしかっ
たりして……。

★★★★★

(J)

なるほど、コレがああ有名なマ
ッピーですか。実をいうと、噂には
聞いていたけれど、プレイするのは
初めてなんですよ。おかげで、一
面クリアするのに三〇分かかってし
まったのです。

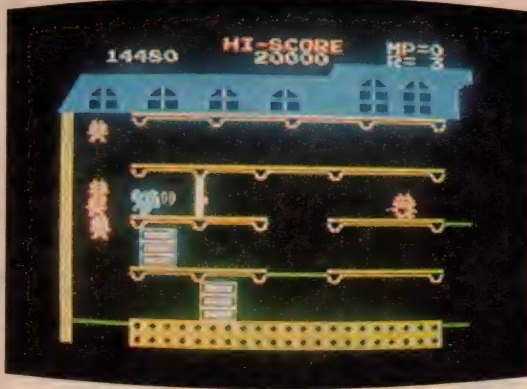
慣れた人だったら、一面や二面あ
つさりクリアしちゃうんでしょうね。
初心者プレイするとき、難しい
のがジャンピングしてから移動する
ときのタイミング。ちよつとズレて
も移動できず、赤いラインに落ちて
しまふという悲劇が待っている。

最近、アダルトを意識しているオ
バサンとしては、気に入ったゲーム
とはいえないが、全体のMSXゲー
ムのレベルでみると強者といえそ
うです。

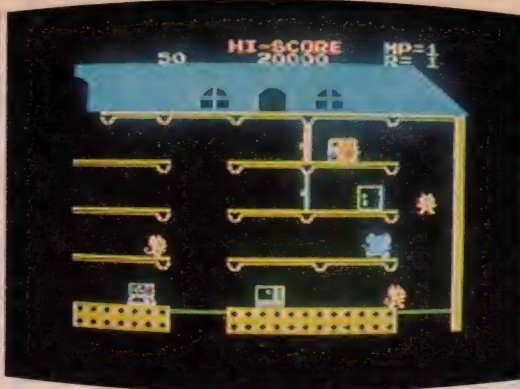


や を探して、正義感あ
ふれる主役を演じる

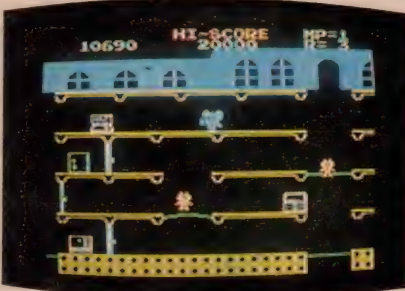
ポリスがマッピー。むかしは、ネズ
ミ小僧といって世間を騒がせたドロ
ボウもいたようすがね……。



■これは第3面。2階にもトランポリンがあらわれる。



■第1面、館の右側。どの面でもスタートは1階の右端。



■第3面、館の中央。このあたり、かなり苦勞する。



★★★★★
なんかネ暗い話になってしまった。
もう一度、マッピーに話を戻そう。
何度となく同じゲームをやっている
と、キー操作にも余裕がでてくる
もので、例えばパスワードの使い方
にしても欲がでるのです。修学旅行
のバスガイドのように、ニヤムコ
様御一行を引き連れ、パスワードを
開けようとして何度失敗したことか
自らのテクニクに溺れた、バカな
私でした。ブッテノ、ブッテノ。
(N)

うまくとめてある

なかなかうまくとめてあるゲ
ームだね。

カーソルキーやジョイスティック
への反応もいいし、適当なスピ
ード感、ノリのいいバックミュー
ジック、気分よくプレイできるゲ
ームだと思うよ。

ゲームフィールドはどの面でも
同じ家の中なんだけれど、トラ
ンポリンやドアの位置、フロアのく
い違いなんかでシチュエーション
に変化を持たせるようにしている
から、あきのこないゲームに仕上
がっているようだね。なんといっ
てもマッピーが家の中を駆け回る
感じがいいよ。一生懸命という
のかな。カーソルキーをたたく指
やジョイスティックを動かす手首
へのレスポンスがすばらしいから、
プレーヤー自身も一生懸命になっ
ちゃうんだよ。

やたらに多くの種類のキーを使
うゲームなんかもあるけれど、こ
のマッピーではカーソルキー、そ
れも□□の2つだけと、スペー
スキー。操作が簡単だけに動き
や反応の素早さがうれしい。
ドアの使い方や品物の取り方な
んかもゲームのポイントだから、
だれでも楽しめそうぞ。





マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市緑の森
1・2 15メゾンヴァンペール2F
TEL 0593(51)6482
テープ 2,800円

ミステリーハウスI

宝物をさがせ!! 直感と推理がキミを導く。

秘密の部屋や地下室に複雑怪奇な家具が隠されています。道具を探し出し、使いこなして、ミステリーハウスの謎を解き明かすのはあなたです。最後に現れる財宝を見つけ出し、億万長者になる事は可能か? 高度な知的冒険ゲーム。あなたの推理力・記憶力が試されます。

遊び方

ゲームテープをテープレコーダーにセットしてLOADと入力した後、RETURN キーを押して下さい。その後テープレコーダーのプレイボタンを押します。最初のプログラムの読み込み完了後、カセットテープを巻き戻さずにF5キーを押して下さい。タイトルと説明の表示後にF1 キー、F3 オシテクタサイ、と表示されますので、F1 キーを押して下さい。2本目のプログラムを読み込み、その後自動的にプログラムが実行されます。

このゲームはアドベンチャーゲームといって、推理力・記憶力を試す謎解きゲームです。画面に書かれた文章や絵の中からヒントを見つけ、さまざまな謎を解き、目的を達成します。ミステリーハウスはこの家のどこかに隠されている宝物を色々な道具を使って見つけるゲームです。もちろん、その道具も見つけないてはなりません。

2本目のプログラムを実行しますと、『ゲームをとちゅうからしますか?』はじめからなら……とちゅうから2と表示されますので、初めてのゲーム又は、始めからゲームをしたい場合は1を押して下さい。



▲さあ忍び込もう。外観と間取りが少し違うけど。



▲これは入口のドア。最初はdoorを開ける。



なおのAVEN GAMEしてある場合は、2を押すことができます。その後の指示に従って下さい。ゲームが始まるとグラフィックスの絵と共に「ENTER」キーを押す、という文字が表示されます。適当なキーを押すと画面が変わり、どうする?と問われますので、動詞(英語の小文字)又は、方向を入力して下さい。方向はカーソルキー操作です。なにを? に対しては名詞(英語の小文字)を入力します。

例えば、ゲームスタート時なら、どうする? に対してはopen、ENTERとキー入力します。また、なにを? に対してはdoor、ENTERとキー入力しますと、

ドアが開きます。そして、どうする? に対してカーソルの↑を押すと家の中に入ります。この様にゲームを開始して、最後に宝物を見つけて下さい。どうする? に対してはバックスペースキーを押すとその時の画面が表示されます。画面が変わらない場合はカーソルキーを押して下さい。入力を間違えた場合は、ENTERキーを押して再度、どうする? の所から、やり直して下さい。

解決のヒント

このゲームはアドベンチャーゲームですので、一度や2度の失敗でく

方向がわからない

(N)

友だち同士でそれぞれの解決の方法を教え合っても、うまくいくとは限りませんよ。

初めてアドベンチャーゲームをした私は、はつきりいつとまどってしまつた。まず、慣れるのに一時間あまり。自分がトロいんじゃないかと心配になってくるほどだつた。最初に、家の中を歩き回り、間取りを覚えようとしたんだけど、ドアがあまりにもたくさんあつて、進んだ方向が、全くわからなくなつてしまつた。かううじて、地下室と一階、二階があることがわかつた。でも、一階に部屋がいくつあつたのかわからない。わからないことだらけで、とうとう、私は、GIVE UPしてしまつた。「根性なし!」という軽蔑の音が、どこからともなく聞こえてきたような気が……。

これから、このゲームをする人に私は言いたい。むやみやたらにドアを開けるべからず。車にひかれてしまふ。ちなみに、私は五回もひかれて死んでしまつた。それに、部屋の中にあるものは、いろいろと動かしてみよう。あー、くやしかつた。

★★★

(H)

「ミステリーハウス」っていう響きは遊園地の乗り物を想像させる。ほら、4人乗りのブランコみたいなのに乗って部屋の回りがぐるぐる回ってまるで自分が回転している気分になるのがあるでしょう。部屋はまわらなかつたけど、やっぱりワープしたりして、少しだけワザありって感じ。『ミステリー』って感じはそれほどしなかつたけど、でも、内容はわかりやすいし、ベケ

した時でもテーパービジョンのくせにロード待ちの時間がないのでB型の私でもイライラしないでゲームに集中できたりして(注・編集部では血液型別性格判断が流行してます)まあ、上級者には少し物足りないかもしれないけど、初心者にはオススメものです。それから、仙台の智子ちゃん、お手紙ありがとう。お姉さんもダイヤモンドを手に入れて、あとはオムコさん待つばかりです。いつになるかわからないけど。(編集部注・この女性のオムコさんになるべき男性が実在するか否かについては不明である)。



★★★

〈K〉

このテのアドベンチャーゲームというものは、とにかく時間がかかるのです。殺風景な家に放り込まれて(せめて表札くらい出ときゃいいのにね)、あっちへウロウロ、こっちへウロウロ。そうこうするうちに……人間だものね、さる所へ行きたくなってしまったのです。さて、それからの私の活躍といったら大変なもの。窮地に陥った人間とは、これほどの力を発揮できるも



◆これが宝物。大きな(かどうかはわからないけれど)ダイヤモンドなのだ。
◆これは2階へ上る階段。2階もいろいろ調べるころが多いのだ。



◆家のどこかのだんろ。何があるか調べよう。



推理小説風

小ちゃんまりとまとまったアドベンチャーゲームだね。

アドベンチャーゲームとひと口でいっても、基本的には2つの種類があるといえるだろうな。ひとつは、あるストーリーが設定されていて、プレイヤー自身がその物語の主人公のように動き回るようなタイプ。いろいろな人物と出会ったり、冒険をしったりしながら、ある結末にたどりつくというもの。もうひとつは、このミステリーハウスのように、ある特定の場所をゲームのフィールドに定めて、その中で何らかの仕事を完了するというもの。前者が冒険物語風、後者が推理小説風ともいえるかな。

このミステリーハウスの場合、かなりうまくポイントはおさえているといえるだろうね。ゲームフィールドになっている家が少し小さいような気もするけれど、小道具やその隠し場所なんかもなかなかうまい。それに隠してある場所は乱数を使って、ゲームのたびに变化させているようだし……もう少しスケールが大きかったらみんなの評価ももっとよかったと思うんだけどね。





株マール社 〒113 東京都文京区本郷1-25-8

TEL 03(812)5437

テープ 2,500円

ドレミ教室3巻 冒険ゲーム

おばけ大王をやっつけて、 お姫さまを連れ戻そう。

遊び方

大変だ！可愛いお姫さまがおばけ大王にさらわれてしまった。キミはお姫さまを連れ戻しに行くことになった。でもおばけ大王の国に行くためにはジャンケンの国やナゾナゾの国を通らなければならない。さあ、勇気を出して冒険の旅に出発だ！ 幼児向けの冒険ゲーム。

このゲームのパッケージには、3歳からできる」と書いてありますが、それを実証するように、テープのロードの方法も、また文字が読めないお子さんでも出来るように工夫されています。まず、テープをカセットレコーダに入れます。次にシフトキーを押しながら同時にF2キーを押すと、「ROAD」という表示が現れます。そこでバックスペースキーを押すと、が消えて「ROAD」となりますので、そこでリターンキーを押し、その後カセットレコーダのプレイボタンを押すとテープは走り「ONROAD」が表示されてロードが始まります。やがてテープのロードが終了しますと、OK表示とともにカーソルが現れます。これをより簡単にRUNさせるためにはF5キーを押します。そうすると、カセットの再生ボタンを押したまま始めて下さいと指示がでますので、カセットの再生ボタンを押したままで、好きなキーを押して下さい。すみやかにゲームがスタートします。タイトルに引き続き物語が始まります。物語は任意のキーを押すこと

で進行します。物語の内容を理解したところでキーを押して下さい。物語は次のようなものです。

昔、あるところに可愛いお姫さまがいました。ところがある日、お姫さまはおばけ大王に誘拐されてしまいました。そこでキミはお姫さまを救出しに行かねばなりません。

まずとりついたのがジャンケンの国。おばけとジャンケンをして3回勝たなければ通してもらえません。さて、ジャンケンのやり方ですが、グーは[C]キー、チョキが[M]キー、そしてパーが[D]キーを用います。ジャンケン唄に合わせてグー、チョキ、パーを出します。

この国をクリアすると、次はまっ暗な部屋に出ます。ここではディスプレイの指示にしたがって[5]キーを押して下さい。カセットが再びロードを始めます。カセットが止まったらF5キーを押して下さい。物語は再開されます。

さて、今度の国はなぞなぞの国です。なぞなぞおばけの出る3つのクイズを解くと、おばけ大王の部屋の



■最後にでてくるおばけ大王の迷路。

CHARACTER

- お姫さま——とても可愛いお姫さまですが、野原でお花をつんでいる時におばけ大王にさらわれてしまいます。
- ジャンケンおばけ——おばけ大王の部下で、この国を通るためには3回ジャンケンに勝たねばなりません。
- なぞなぞおばけ——次々になぞなぞを出しますが、答えが間違っていた時にはヒントをくれます。よく考えて3問とも答えられればおばけ大王の部屋の鍵が手に入るのだからガンバっちゃおう！
- おばけ大王——お姫さまを誘拐した悪い奴。おまけにやっとの思いでお姫さまを救出することに成功したキミを食べてしまうのだ。さあ、大王のお腹の迷路から脱出してヤツツけてしまおう！



遊びがほしいな

鍵が手に入ります。答えはなぜぞおばけの出すいくつかのうちから選び、[RETURN] キーで矢印を動かし、正解のところで [RETURN] キーを押して下さい。

さあ、おばけ大王の部屋です。お姫さまを無事救出することに成功しました。でも、安心したスキにおばけ大王に食べられてしまいました。大王のお腹の中は迷路になっています。今度はこの迷路から脱出しなければなりません。キミとお姫さまのいる場所は [] のマークでディスプレイに表示されています。カーソルキーでそのマークを動かし、出口までたどりつければ、この冒険旅行も終わります。さあ、ガンバッテ！

■ヒロインのお姫さま



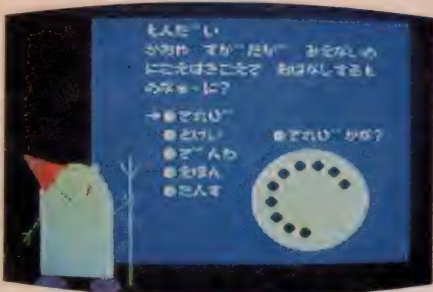
■じゃんけんの国。勝も負けるも運したい



■いきなりおばけ大王があらわれるぞ



■なぜなぜの国。これはキミの頭しだい。



★ ★ ★
(S)
やっぱり幼児向けのソフトはROMバックのほうがいいんじゃないですか。それとパッケージじゃなくて、もつと夢のあるものにしたら楽しいんじゃないかなあ。たとえば、ソノシート風なものにすると、音の絵本にすると、発想的には、子供用のお菓子なんかを参考にするとおもしろいんじゃないかなあ。おもちゃ付のパソコンソフトなんていかなるものでしょう……。いかにも日本人的発想だと思うのだけれど。

★ ★ ★
(H)
幼児用ソフトというのは本当に難しい分野だ。つくづく感じます。ドレミ教室は幼児用アドベンチャーゲーム

ームでお姫さまを助けるわけだけど、じゃんけんをしたりなぜなぜをしたりしながらスズメていくわけ。最後は迷路をクリアして、めでたしめでたし。三蔵児から遊べるソフトだからハッピーエンド以外ありえないのじゃないか。アドベンチャーでもダメというのがないのです。ほのほのドレミ教室というわけです。

★ ★ ★
(T)
はつきりいって、お金を出して買うには相当勇気のいるソフトですね。買ってからガツカリさせられるソフトの一つでしょう。いくら幼児用とはいえ、ストーリーもグラフィックもあまりにお粗末なものにはおどろいた。幼児教育用のソフトならばもう少し考えて作ってほしい。これでは子供たちがよく遊ぶとは思えない。教育ソフトは子供が買わない、おおかあさん、おとうさんが子供ののために買って貰っていくのですから、もつと気をつけて作るべきではないでしょうか。

これからは教育ソフトが数多く発売されるでしょう。その中で、質の悪いものはどんどんなくなっていくと思います。対象に合ったソフト作りをしていく必要があるのではないのでしょうか。

この分野は難しい

この分野のソフトは難しいだろうな。

北欧の玩具デザイナーが「子供向きなどという名目で、大人のマヒした感性にさへ響かないモノをつくってしまったならば、子供の鋭い感性はそのモノを与えた大人を否定するのではないか」というようなことを言っていたけれど、ある面ではかなり真実に近いところについているような気がする。

子供に何かを与えようとするときには、まず我々自身がその何かからインパクトを受けるくらいじゃないといけないんじゃないかな。このソフトのねらいはよくわかる。きつこのソフトを見る子供に、自分で物語の主人公になって絵本の中に入ってゆくような気分を持たせようとしたんだろうね。

じゃんけん、なぜなぜ、迷路、うまく盛り込んであるけれど、なにかインパクトがないんだなあ。小さな子供にやたら強烈な刺激を与えるのは問題だけれど、「ふーん、そうなの」で終わってもしようがないと思うんだ。

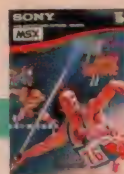
ハフニングやちよつとした落し穴なんかを含んだストーリーでもよかつたんじゃないかな。



コナミ工業株式会社 〒530大阪市北区梅田1-11-4-1215
TEL 06(345)2456
ソニー株式会社 〒141東京都品川区6-7-35
TEL 03(448)2111 (代表)
ROM 各4,800円

ハイパー オリンピック I・II

金メダルをめざし、走れ！ 飛べ！ 投げろ！



▲100mにつづいて走り幅とびです。



▲これはIIのハードルだ。

得点は画面左上に表示されます。

◆100mダッシュに続いては、走り幅とびです。
◆これは、IIのハードル。とびこえるタイミングがはずかしい。ころんでも最後までがんばれば、なんとかなることもある。希望をすてるな。

タイトル画面が現れると、1PLAYER又は2PLAYERS、ジョイスティック又はキーボードの選択が問われますので、選んで下さい。ハイパーオリンピックIには、100mダ

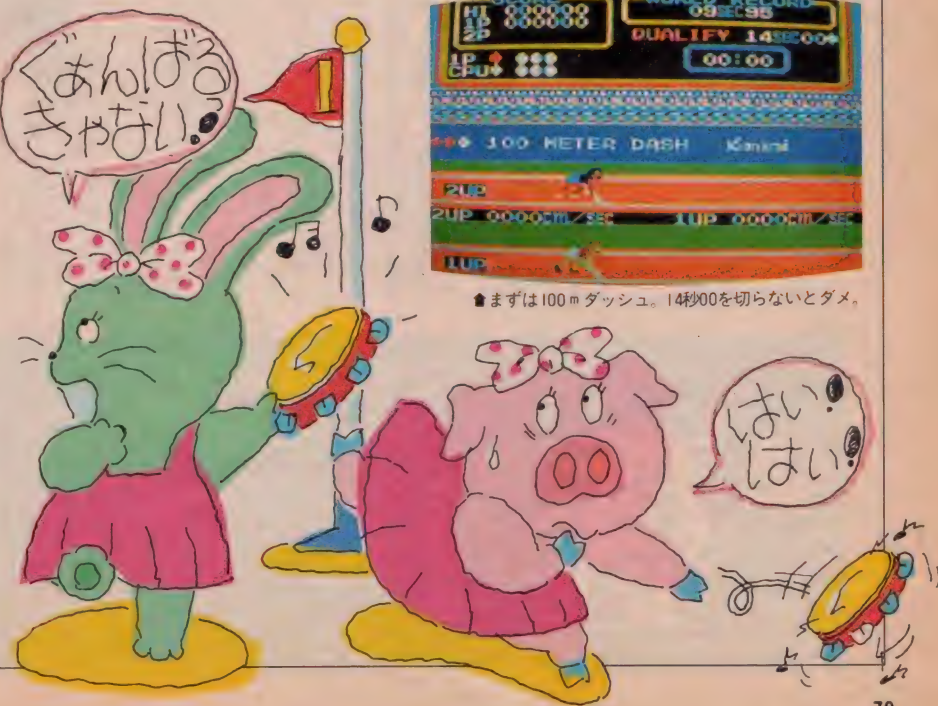
遊び方

若者よ、走れ！飛べ！投げろ！オリンピックスタジアムの熱気と興奮が今ここに再現される。ゲームセンターで人気爆発のハイパーオリンピック。待ちに待ったMSX版の登場だ。体力なくして勝利は望めない!? さあ、予選を勝ち抜いて栄光をつかもう。参加するだけじゃ意義はないのだ。

ツシム、ロングジャンプ、ハンマー投げ、400mダッシュの順に収録されています。各競技とも一定の記録が表示され、それを下回ると次の種目へは進めません。その時点で失格となりゲームオーバーになりますので、最初の競技からやり直して下さい。ルールは普通の陸上競技と同じで、ジャンプ、投てきなどは3回のトライ。表示の記録を超えればOKです。100mダッシュは、スタートの合図を待って走り出します。キーボードの場合には「B」ボタンを繰り返し叩きます。叩く速度が速ければ速い程、記録は伸びます。ジョイスティックの場合には、左右の移動を繰り返します。400mダッシュも同様の操作となります。ロングジャンプは、この走る操作を行い、踏み切り線に到達した時点でスペースキー又はトリガーボタンを押す事で、ジャンプします。画面下に助走のスピード及びジャンプの角度が表示されます。これらを上手に組み合わせると飛距離が伸びます。ハンマー投げも同様の操作です。競技者の回転速度が高まった時点でスペースキーを押すとハンマーを投げる事ができます。各競技とも、スタートが早すぎたり、踏み切り線を超えたりするとファウルとなります。気をつけて下さい。

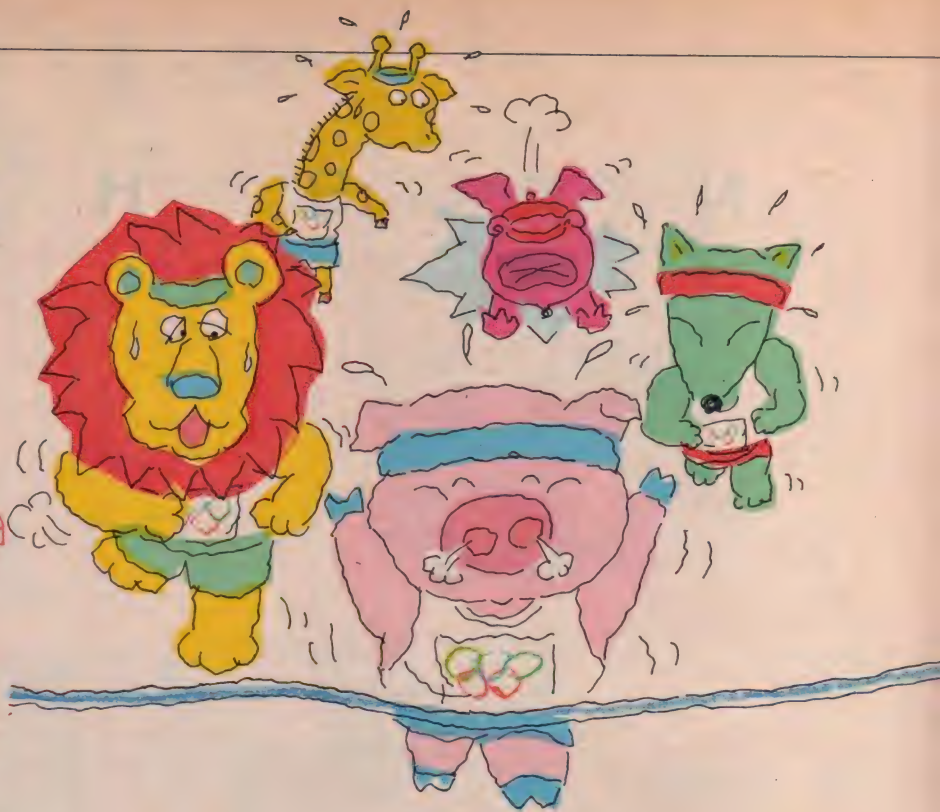


▲まずは100mダッシュ。14秒00を切らないとダメ。



ハイスコア の手引き

反射神経を相当に問われるゲームです。100m及び1500m RUNはひたすら操作キーを叩き続ける事で記録が伸びます。110mハードルは途中で転んでも、その後には頭張れば予選通過できます。最後まで試合放棄をせずに全力をつくすオリンピック精神が大切でしょう。その他の競技は踏み切り点ギリギリまでに助走スピードを最高にする事と角度に注意して下さい。45°-47°が理想的です。タイミングをうまくつかむと、かなり好記録を出すことができます。練習あるのみ、というところでしょう。



ゲームも体力

★★★★★

(H)

ゲームもついに体力の時代になったのです。ちょっとしたカルチャーショックです。ロスのオリンピックも目前にせまり、オリンピックチームが盛り上がりそうな今日この頃ハイパーオリンピック人気にもうなずける私です。

運動神経には自信がありません。体育は3より上の成績を取ったことは、自慢じゃないけどないのよね。「マシンがこわれる」のスルディ叫びを無視しつつ、カーソルキーをたたき続けたが、結果は…無残にも



■ヤリ投げ。タイミングが難しいぞ。



■ハイジャンプ。撮影の時は飛びそこねておしまい。

ここで、キーをひたすらたたきただけじゃなくて、リズムをとって

クリアできずにゲームオーバー。何回トライしても体力も運動神経も持久力にも自信を失い、ただマシンをこわさなかつたことだけが救いだったのです。たしかに、おもしろいです。このソフト。でも、くれぐれも大切なマシンをこわさないようにね。力自慢のアナタにはハイパーショットという新製品が、オススメですよ。

★★★★★ (S)

やったあ。ついにできました。ひたすら体力が勝負というゲーム、好きです。でも高得点をたたき出すのは、コツがあるんですね。あたりまえかな。特にたいへんなのが、ハンマー投げとハイジャンプだ。はつきりいって、僕は一度もクリアしてないのです。クソどうしたらいいんだ。この2つは、タイミングの勝負という雰囲気、反射神経のいい人が有利じゃないかなあ。やっぱりスポーツゲームだから運動神経がものをいうという理屈が成り立たないとおもしろくないよね。そういうえは遠い昔の話だけど、走り幅とびは得意だったんだ。ゲームでもこれがいちばん高得点をあげることができた。うれしい。

ところで、キーをひたすらたたきただけじゃなくて、リズムをとって

そのリズムのとりにかたで勝負が決まるゲームなんかおもしろいなあ。いわゆる電子ドラムのゲームとかトレーニングソフトなんか出ないかなあ。それだったら、かなりの自信はあるんだけどね。

★★★★★ (T)

グラフィックス、スピード、すべて最高。ただ、操作性は多少問題がある。興奮のあまりキーボードが破壊されるおそれがあるのだ。しかし、ハイパーショットと呼ぶこのソフト専用のユニットが別売されている。すばらしいですね。

体力が必要なソフトが出たのは、パソコンのソフトでは初めて。感激しましたね。100m、はしり幅とび、砲玉投げ、400mがI、110mハードル、やり投げ、走り高とび、1500mがII。全部で8種目を競うのだが、1500mはなんと2分33秒キーボードをたたいていなければならぬ。ある一定のポイントを超えると、観衆から拍手がある。今年はロスオリンピックの年でもあり、このようなソフトが発売されるのは非常におもしろい。オリンピック種目をソフトのアイデアにしているところもいままでになくおもしろい。最後に、キーボードを壊さないよう、ハイパーショットをやりました。

とにかく、キーをたく速度が早ければ早いほどいいってうんだから、テクニクもなにもあつたもんじゃやない。ジャンプや投てき競技はタイミングやスペースキーを押している時間なんかも問題になるから、それほど野蠻じゃないけどね。

マシンを大切にしたい人はハイパーショットが必要。あまりにハチャメチャなんで5つ星。



スサマジイ!!

なんとまあスサマジイというか、モノスゴイというか。こんなソフトは初めてだね。

グラフィックスやサウンドについてはまず問題はなし。スタジオの様子とか、観客の雰囲気もよくでていて、プレイヤーの興奮を高めてくれるし、いかにもそれらしい歓声やどよめきもうまい。それに、プレイヤー側の選手がコンピュータ側の選手に勝ったときと負けたときでは表情やしぐさが違ってくるのも、おもしろいね。

スサマジくてモノスゴイのが、その競技方法。いわゆるカケツコや、何かの助走のときは「キー」をひたすらたたき続けることになるわけだけれど、だれがやっても「必死」だね。これは。

とにかく、キーをたく速度が早ければ早いほどいいってうんだから、テクニクもなにもあつたもんじゃやない。ジャンプや投てき競技はタイミングやスペースキーを押している時間なんかも問題になるから、それほど野蠻じゃないけどね。

マシンを大切にしたい人はハイパーショットが必要。あまりにハチャメチャなんで5つ星。

今月の評論家のプロフィール

T 最近、引っ越しを計画し、あっさりとした新しい住居を見つけてしまったという、運のいい編集長。新居は現在の住居から数百メートルという近さ、引っ越しはリヤカーを使うのだ、とはりきっているが……この本の出る頃には結果がわかる。

J 少しばかり流行に遅れた風邪なが、あるいは流行の最先端をゆくスギ花粉症なのか、イマイチ調子が出ない様子。一説によれば、鼻にかかった声がセクシーだとか、せつかつ初夏の風が吹く季節になったのだから、早く元気になるさい。このソフトレビューの原稿を集めて回っている女性。みんな自分の記事を持っているから、なかなか集まらないようで、ご苦労さ。先日、コンタクトレンズがずれて目を赤くしていたが、あの大きな目ではずれて当然かも。

S このところ担当の音楽ソフト関係が忙しくなってきたようで、毎日PSGと仲よくしているバチンコの音(例のチン、ジャラジャラというやつ)に挑戦するのだといっただけで、あれはどうだったのか。

K ここの数日、毎日ネクタイなどをして出社しているが、そういうのは新人研修の最中なのだと、と納得。いろいろ教えてもらえるのは今のうちだから、十分に教えられる立場を味わっておきなさい。

N 新人研修の終わった放課後(というべきか)に原稿を書いてくれたらしいが、わざわざありがたう。アルバイトのほうが気楽でよかったワ、などと甘いことを言うんじゃない。と愛のムチ。

★の意味

- ★……………一考の余地あり
- ★★……………もう一声
- ★★★……………一応OK
- ★★★★……………結構いける
- ★★★★★……………最高!

このソフトレビューでとりあげるソフトは、既に販売されているもの、あるいは今月号発売日までに販売開始が予定されているものです。

とりあげるソフトは、おもしろいかどうかというだけでなく、話題性、斬新さ、有用性、操作上の問題、ユーザーのニーズへの合目的性なども選考の基準となっています。もちろん、パソコンショップなどの売り上げも重要なポイントですし、編集スタッフ自身の印象も大切にしています。

なお、ソフトに関するお問い合わせは、各メーカー宛にお願いします。

子供に何を与えたいのが考えましょう。

低年齢層向けのソフトが増えてきました。玩具、絵本などもそうですが、これら低年齢層向けのものというのは本当に難しいと思います。あまり複雑なものでは彼らの手に負えないでしようし、簡単なものでは子供の移り気についてゆけません。まして彼らの旺盛な好奇心は非常に食欲です。ゆつくりと味わう楽しみを彼らの常識に要求することなど不可能といえるでしょう。

これは最終的には与える側の問題だということができるのではないのでしょうか。つまり子供に何を与えたいのか、なにを教えたいのかをはっきり自覚しておくことが重要だと思います。

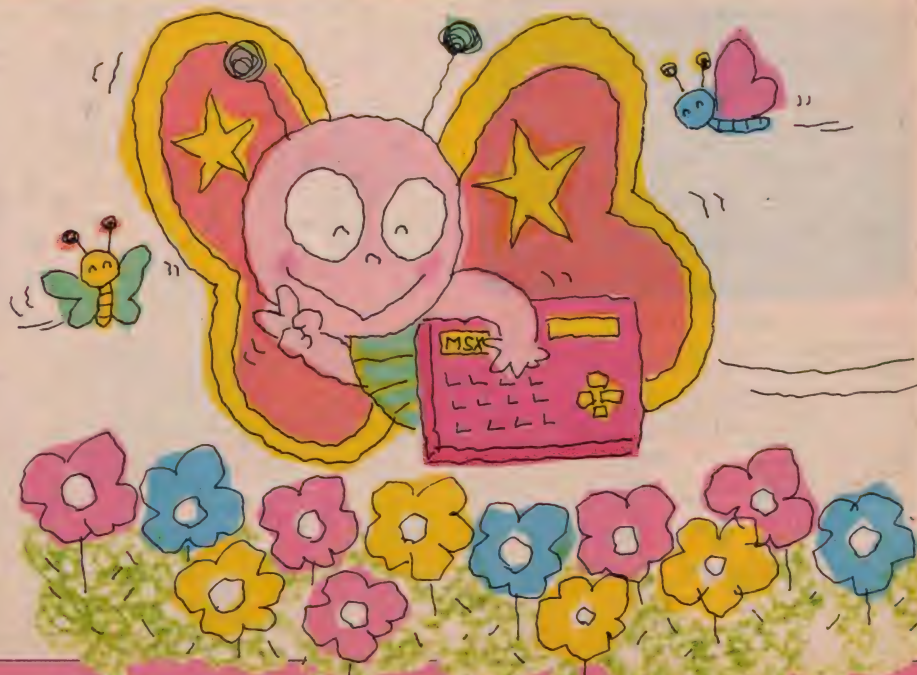
大人が子供になにかを与えるときは、そのなにかを与える行為に対する大人自身の思い入れを与える、と考えたほうがよいのではないのでしょうか。

ソフトを評価する人たちの視点というのは、皆それぞれ違ったものです。例えばS氏ならば音、T氏ならばプログラムとしてのできあがりの良し悪しというところでしょうか。

協力感謝

パソコンという名前さえ確立していなかった頃からソフトを見つけてきている人もいれば、MSXが初めてきいたパソコンだという人もいます。どんな人でも初めてのソフトをスタートさせる時には、期待とちょっとした緊張感につつまれるものです。そして、その期待が裏切られた時のショックというのは結構大変なものなのです。それでも冷静に評価しなければならぬのですから、ソフトの評価というのも骨の折れる仕事といえるでしょう。新人研修で忙しい中、しっかりと原稿を書いてくれたK氏、N嬢、ありがとう。

低年齢層向けソフト、考えてみましょう。



今月ののりこと

読 者の皆さんにお願いします。皆さんが街で見かけたソフトウェアや、雑誌やカタログで見つけたソフトなどで「これはおもしろい」とか、「これこそ最高!」みたいなものがあつたら編集部までお知らせ下さい。特に教育ソフトやビジネスソフトなら大歓迎です。

DISK REVIEW

気になる一枚

全9曲、シングル・ヒット
を目指し、ガンパッテル、サントラ盤で一す
オリジナル・サウンドトラック「フットルース」



◎アメリカのヤングの間で話題
然、大好評の映画のサントラ盤
★映画とシンクロしちゃって、こ
のサントラ盤も、えらい人気で、
この盤の中からのシングルが全米

トップ100の中に4曲も入っちゃっ
てる。それも赤丸付の上昇中で。
◎ケニー・ロギンスの唄う「メイ
ンテマ」はNo.1になるのは確実
ネ。それに、ボニー・タイラー、
シラマー、デニス・ウィリアム
スと続いている。★とりあえず、
全9曲ひよつとしたらシングル・
カットでヒットするかも。◎日本
での公開は7月頃。その頃は、日
本でも「フットルース」ブームが。

Shilow-Itoh



ワーナー・バイオニア P11461

イン・エクス 「スウィング」

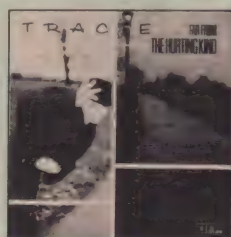
◎メン・アット・ワークと共にオ
ーストラリアを代表するイン・エ
クセスの会心の一枚。★そうです、
ヒット曲。オリジナル・シン・は
プロデュースにナイル・ロジャ
ー、ゲスト・バックিং、ヴォー
カルにタリル・ホール。◎この面
子じゃ、ヒットまちがいないし。



ポリスター 25S199

MO(マイナー・デティール) 「風のミラージュ」

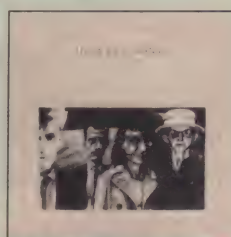
◎アイルランドからも、新しいエ
レクトロ・ポップスのグルーブが
出てきました。★なかなか、爽や
かなサウンドであります。メロデ
イ・ラインが美しいです。日本人受
けします。◎アイルランドと言え
ばU2がいますネ。★U2とは全
然ちがいます。サワヤカです。



アルファ AMP28093

トレシー 「恋のしぐさ」

◎スタイル・カウシルと共に初
来日コンサートをしたトレシー
のデビュー・アルバム。★ルツク
スがチャーミングな上にヴォーカ
ルもナカナカ。勿論、プロデュ
ーはポール・ウェラー(S・カウ
シル)だからサウンドは保証付。
◎ああ……、好きになりそう。



ワーナー・バイオニア P11469

ハワード・ジョー 「かくれんぼ」

◎いわゆる、エレクトリック・ポ
ップスなんだけど、ミュー・チッ
クじゃなくてイイですネ★明るい
インテリジェンスを感じます。今
年、期待の新人ってとこです。◎
彼のステイジは彼一人らしいです
ネ。★それに、スキン・ヘッドの
ダンサー一人。◎見てみたい!!



EPICソニー 28-3H117

T.M. ネットワーク 「レインボウ レインボウ」

◎「フレッシュ・サウンズ・コン
テスト」(コカ・コーラ主催)で見
事グランプリを獲得したグループ
のデビュー。★デビューにしては
プロモーション・ビデオにかなり
の力を入れています。その内ブラウ
ン管にも登場するでしょう。◎な
にしろカラフルなアルバムです。



日本フォングラム 28PL76

柏原芳恵 「ラスト」

◎芳恵ちゃんのこのアルバムには
画期的なコンピュータ・マシンが
使われているそうですネ。★N.P.
S.S.と言って、簡単に言っちゃえ
ば、演奏者が居なくて、アレラン
ジャーのプログラムによってデー
タ(楽器)がインプットされてレコ
ーディング・システムです。



ポリドール 28MM0343

キング・クリムゾン 「スリー・オブ・ア・パーフェクト・ベア」

◎再結成、新生クリムゾンの3作
目は好評ですネ。★なにしろ、A
面がひじょうに判り易く、ヒット
性も十分な曲であります。◎エイ
ドリアン・ブリューのハチャメチ
ヤ、ギターが好きです。★B面は
そのハチャメチャなアバンギャル
ドっぽいナンバーばかりです。



アルファ AMP28092

ジョー・ジャクソン 「ボディ・アンド・ソウル」

◎毎回毎作、趣味趣向を変え、い
つも期待させてくれる音楽博士ジ
ョー・ジャクソン、今回はいか
かナア? ★ちよつと期待はずれ
前作「ナイト・アンド・デイ」の
延長みたい。しかし、やはり音楽
センスは抜群ネ。◎前作がヒット
しすぎたから意識したナ。

MSXルームは、読者と編集部を結ぶコミュニケーションスペース。楽しいおたより、質問をどんどんちょうだいね。

ついこの前、ナムコのマッピーを買いました。もう本当におもしろいですね。ところで、妹もマッピーをやりますが、おどろくことに変な死に方をするので目に涙をためます。妹に聞くとくやし涙をだすらしいのですが、ゲームことで……と思います。編集部の方々はどう思いますか。

愛知県江南市 前田豊(14歳)

きつと、フラッピーだったなら一晩中泣きあかしたりしてね。エビラに食べられるフラッピーって、くいちぎられるって感じがするもの。妹さんのような心のやさしい女の子は好きです。いつまでも、そういう感覚性を大切にして、パカにしられないようにね。

3歳になる子供を持つ30歳の親。

この度MSXを購入。目下ゲームがほとんどですが、子供がパソコンに興味を示す頃までには、使いこなしていられるよう頑張るつもりです。

埼玉県三郷市 山田義次(30歳)

現在お子さんが3歳というこ

とは、あと2年でゲームを始め、小学校入学と同時にBASICに着手するという計算式が成り立ちます。お父さんとしては、3年以内にBASICをある程度までマスターしないと、父親としての威厳を失いかねない事態におちいるわけです。

「子供がパソコンに興味を示す頃」などは、案外はやくやってくるので、今から心してかからないと間に合わなくなりますゾ!

最近、ウチの女房が私のパソコン熱で少々むくれておりました。そこでMSXマガジンおススマーク五

つ星の「けつきよく南極大冒険」を買って、女房にさせたところ、大喜びしまして、ジョイスティックまで買い求め「アザラシなんかキラリだ」と言いつつもパソコンに熱中している今日この頃です。

福岡県北九州市 津田仁(25歳)

使用法は使う人の心意気次第で、有意義にも無意味にもなるものです。家族で楽しむことは最高だとは思いますが、対話がなくならないように工夫することも必要なことだと思っています。

それにしても、「けつきよく」はあきないソフトですね。おすめソフトはビシバシとアンケート・ハガキに書きましょ。そのうちにソフトベスト10もやりたいものです。

昨年の12月、CF2000を購入したので。早速、ゲームで、うでだめし、ならず、MSXだめし、をしております。始めは横で見ていた妻と子も、今ではジョイスティックをしっかりと握り、「ね、お父さん、次はこのゲームをプログラムして」ですと……。

高知県高岡郡 国元順一朗(29歳)

家族そろってMSX。一家に一台MSX。うーん、理想的な家庭ですね。アメリカの家庭でも夕食後にアタリなどのコンピュータゲームで遊ぶのが流行しているんですって。

ちなみに、家族の断絶とか騒がれているけれども、国元家では決してそんなことありません。親子の対話もバッチリでしょう。今度は、奥様にプログラムを打ちこんでもら

ったらいかがですか。ぼくは2月号からMSXマガジンを読んでいたのですが、2月号は何回も読んだのでポロボロになってしまいました。特に、ハードレビュー、ソフトレビューの所なんかつぎはぎだらけです。

大阪府枚方市 鈴木育夫(12歳)

MSXマガジン読者の鏡のような人ですね。育夫君は、やつぱりつぎはぎは針と糸を使ったのかしら。6月にマシンを買ってもらえるんだしたら今からウキウキソワソワですね。ほかの読者の皆さんも、見習ってください。特に付録のプログラムを打ち込むときは、まず説明をよく読んで後に始めて下さい。初歩的なミスのためにエラーが出ている皆さんからのお手紙が多くみられます。根気を持って慎重にプログラムを打ち込んで下さい。

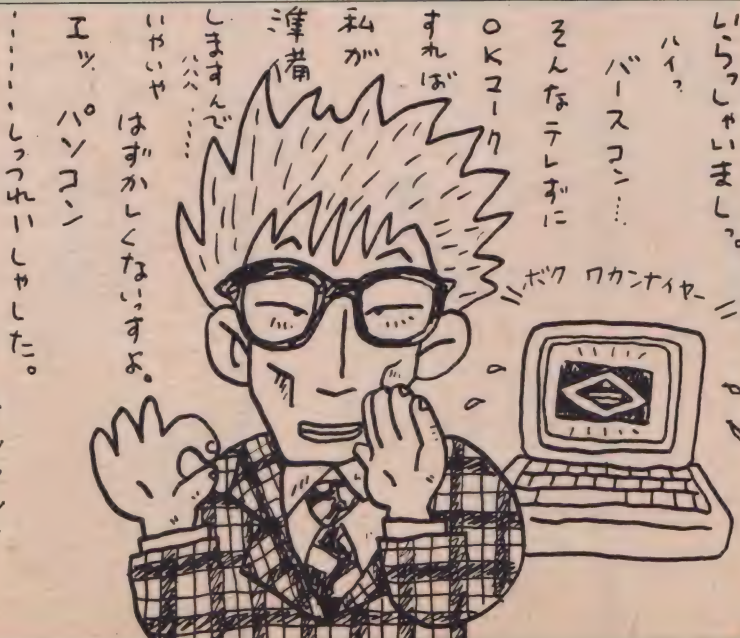
聞くところによると、トイレという場所は暗記に最適なところとか。そこでわが家では「MSX-BASIC入門講座」をコピーして、トイレに貼ってます。家族一同、トイレに貼ってます。

家族一同、トイレに貼ってます。家族一同、トイレに貼ってます。家族一同、トイレに貼ってます。

長野県松本市 永田寛(16歳)

創刊当初は「本が、サイ、なんて意見もありましたが、最近読者の皆さんも慣れた(う)せいか、気にならなくなったようです。しかしトイレでBASICとは……!

今後のご家族の健康を思いやるとできるだけ難解な表現は避け、短時間でご理解いただけるようにしなければ、編集部一同考えさせられた次第です。



MSX-BASIC入門講座と、とじ込みふろくのプログラムリストは最高です。

ところで、お願いがあります。農薬用のプログラムがほしいのです。たとえば、消毒薬を使うときに、灰色カビには〇〇を、レタスには、〇月×日に種をまけば、〇月×日に収穫といったものです。いかがなものでしょう。

長野県北佐久郡 土屋文幸(19歳)

レタス作りがお仕事となっていて、たが、ガンバツてください。そういえば、テレビで農協が大型コンピュータを使って、成果をあげているというニュースを見たことがあります。農村に広げようMSXの輪とおもわすいたくなりましたね。ところで農薬用のソフトですが、本格的なものを望むならDIY-Kを使つたものになるでしょうね。読者のみなさん、土屋くんのためにプログラムを作ってみてはどうでしょうか。

6月のスケジュール

1 FRI	'84東京おもちゃショウ (東京国際貿易センター)
2 SAT	
3 SUN	
4 MON	
5 TUE	
6 WED	'84ビジネスマンショウ (名古屋市中小企業振興会館)
7 THU	神戸OAショウ(仮称) (神戸国際展示場)
8 FRI	
9 SAT	
10 SUN	
11 MON	CAD/CAMシステム機器展 (東京国際貿易センター)
12 TUE	
13 WED	
14 THU	
15 FRI	
16 SAT	
17 SUN	
18 MON	
19 TUE	
20 WED	
21 THU	
22 FRI	
23 SAT	
24 SUN	
25 MON	
26 TUE	
27 WED	
28 THU	
29 FRI	
30 SAT	

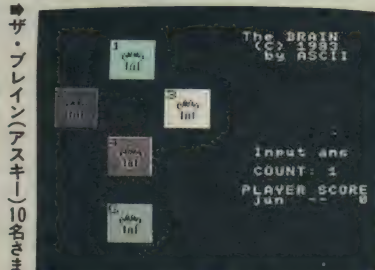
PRESENT

今月のプレゼントで～す。



■パクションのトレーナー(ゼネラル)5名さま

■MSXポケットバンク・シリーズ(5冊1組)10名さま



■ゴルフゲーム(アスキー)10名さま ■ザ・ブレイン(アスキー)10名さま

「サンシャインシティ春まつり」でもMSXは大人気!

3月17日～4月8日の会期中で開催された「サンシャインシティ春まつり」のイベントとして行われた「ヤンパ杯争奪MSXゲーム大会」が3月24・25の両日、サンシャインの広場で楽しく催された。

会場には、若者たちや親子連れがあふれ、ゲーム大会に熱中していた。一般参加のゲーム大会は、コンパニオンの司会進行でMSXゲームにチャレンジ。一〇台のサンヨーWA

プレゼント
応募のあて先

〒107東京都港区南青山5-11-5

住友南青山ビル(株)アスキー

「MSXマガジン」プレゼント係

(官製ハガキに、ご希望の品名、住所、氏名、年齢を明記の上お送りください。アンケートハガキでは応募できません。)

〆切は5月20日、発表は発送をもつてかえさせていただきます。



まずは、一〇人ずつ六組にわかれて「超人ロックス」に挑戦。ギョラリが多いせいか、いつもの力を発揮できない人もいたようだ。それでも真剣なまなざしでゲームに取り組む出場者たちの姿が印象的だった。

結果は、上位五名により決戦を行い順位を決定したのだった。

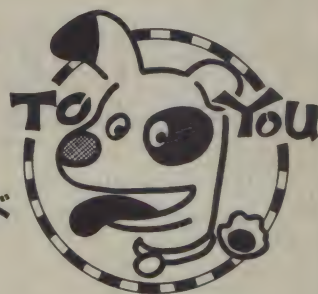
こゝでも、MSXマシンは大人気だ。主催者側もうれしい悲鳴をあげた春の一日だった。

MESSAGE

MSXユーザー必見!

BOARD

メッセージボード



「MSXパソコン比較大図鑑」はユーザー本位のおまかせブック

MSXマシンが続々と発売されているが、それぞれ個性豊かで、ユーザーはどれを選ぶか迷ってしまう。ショップの店員さんに聞いても要領を得ないことが多く、ますます混乱しちゃうという実態。そんな悩みを解決しようと学研から発売されたのが『MSXパソコン比較大図鑑』。文字どおりMSXパソコン全機種

を試用して、将来の拡張性、互換性についての話題が一冊にまとめられている。MSXパソコンファンには絶対見のがせない本である。もうひとつの目玉は、MSXソフトランキング。一三〇本のソフトを集め、パソコン初心者からゲームプロまで一〇人余りのメンバーが一ヵ月かけてプレイし、合議制でランク付けしてあるのだ。おもしろソフトが一目でわかるというわけである。

巻末には、ショートプログラム集が掲載されており、初心者でも十分エンジョイできる。

3月27日発売、定価八八〇円。



サンヨー「ライトペンアートコンテスト」作品募集中!

ただ今、サンヨーでは、ライトペンアートの作品を、次の要領で募集している。

●対象 「WAVY」購入者とその家族、友人。

●応募内容 WAVYのライトペン機能を使って描いた作品。

●部門 「ライトペンアートコース」は中学一年以上「ライトペンおえかきコース」は小学六年生以下の二部門。

●選考基準

ライトペンアートコース—二ユーアートとしての新鮮な息吹きを感じられる作品。

ライトペンおえかきコース—のびのびとした表現力が感じられる作品。

●賞品

却しません

グランプリ賞—各部門一名ずつに、MSXソフト5巻。
優秀賞—各部門三名ずつに、MSXソフト3巻。
特別賞—各部門五名ずつに、MSXソフト1巻。

●応募方法 ライトペンで描いた絵をカセットテープにセーブして、住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号を明記のうえ郵送。

●募集期間 昭和59年3月1日から5月31日(当日消印有効)。

●応募先

〒570大阪府守口市大日東町一〇〇 三洋電機(株)営業本部 PA企画部

ライトペンアートコンテスト係
へ応募作品の著作権は、三洋電機に帰属し、誌上発表以外に作品を使用する際は、三洋電機規定の印税を支払います。なお応募したテープは返却しません



すでにすばらしい作品がいくつかに応募されているので、審査も困難をきわめている。メ切も間近になってきた。自信のある人、ぜひ参加しよう!

アフターケア

4月8日発売のMSXマガジン5月号の内容および文章中に誤りがありました。左記のように訂正します。
★P 63……ピクチャーの仕様表中「RAMは32Kバイト、VRAMは16Kバイト」に訂正します。

★P 96……名古屋のブックス金山の電話番号は052-682-3817に変更しました。

★P 114……「ザクセス光速2000光年」は「ゼクス光速2000光年」に訂正します。

以上、読者および関係者の方々に心からお詫び申し上げます。なお、お気づきになりましたミスは、編集部までご連絡お願いいたします。

MSX

ルームでは、「今月のパソコン」にまつわる失敗談や川柳、小話を募集しています。

初めてパソコンに触れたときのアクシデントや思わず吹きだしたような楽しいお便りをお待ちしています。

応募方法は、ハガキに話の内容と住所、氏名、年齢、職業を記入の上、次のあて先までお送りください。

〒107東京都港区南青山5-11-5

住友南青山ビル (株)アスキー

MSX「今月のパソコン」ドジ係

お願い

お便りの中に、切手を同封される方や資料請求券を送ってくる方がおられますが、編集部では誠に残念ながらひとりとひとりにお返事を差しあげることができません。お返事は、誌面で紹介する分だけです。切手や資料券は送らないようお願いいたします。なお、資料請求は各メーカー宛にお送り下さるようお願いいたします。

●セミナーには、小学生が多い。お父さんも負けてられませんよ。



40
E L 0 3 - 5 6 2 - 1 3
センター東館一階 T
千104東京都中央区銀座
西2-12 有楽フールド
間い合わせ先

を誘ってキミもぜひ出
かけてみよう！
周年記念として大きな
イベントが企画されて
いるとのこと。友だち
を誘ってキミもぜひ出
かけてみよう！
間い合わせ先

そのほか、コンパニ
オンと一緒にクイズ大
会をしたりゲーム大会
を開いたり、楽しい
催し物が毎月計画され
ている。6月には、二
周年記念として大きな
イベントが企画されて
いるとのこと。友だち
を誘ってキミもぜひ出
かけてみよう！
間い合わせ先

日立パソコンランドに行くと キミもMSXに親しもう！

日立のパソコンユーザーのために
いろいろな情報を提供したり、アフ
ターサービスの場所として活躍して
いるのが「日立パソコンランド」。
小学生からお父さんたちまで幅広
く利用できるというのも特徴のひと
つ。しかし、具体的になにをやって
いるのかわからない。ぜひ紹介して
ほしいという読者のために、今回は
パソコンランドをクローズアップし
てみた。

おもなコーナーをあげてみると、
まずは「自由操作コーナー」。ここ
では、ゲームの貸出し、プログラミ
ングタイム、各種セミナーを行って
いる。「相談受付コーナー」では、パ

ソコンについての質問をなんでも受
付けてくれる「TEL 03-5662-
340」。「実務コーナー」は、パソ
コンをビジネスで使おうとする人のた
めに、実際に操作してみるコーナー。
ゲームばかりじゃなく実務にも目を
むけてみる必要があるね。
そして、「ワードプロセッサコーナ
ー」では、ワープロに興味ある人の
ために操作方法を親切に指導してく
れる。

なかでもセミナー関係は人気があ
り、「HIIセミナー」をはじめ「ビギ
ナーのためのパソコンセミナー」な
ど、初心者にはぜひ参加してもらい
たいものがある。5月のHII関係の
セミナーを紹介すると

(フェアプレイ賞)を明記して応募
用紙を同封の上送ること。

賞品/総合、種目別とも1~6位まで表彰。

賞品は、プレザーコート、楯、認定証、
および副賞がある。また、入賞できな
かった人の中から抽選で1,000名にフ
ェアプレイ賞として下記のソフト1品
贈呈。

●けつきよく南極大冒険 ●わんぱくアスレ
チック ●タイムパイロット ●スーパーコ
ブラ ●フロッガー ●ぼんぼこパン ●モ
ン太のいちにさんずう ●サーカスチャー
リー ●ジュノファースト ●スパキー
●クレージートレイン ●マウザー ●コン
ピュータービリヤード ●バトルクロス
●アリババと40人の盗賊 ●爆走スタントレ
ーシング ●ドロドン

応募できる数/ひとり何回でもOK/
期間/昭和59年5月1日~同8月31日までの
消印有効。

送り先/〒102東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル4F

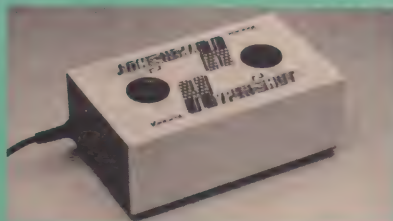
コナミ・ハイパーオリンピック係

問い合わせ先/東京 コナミ(株)03-262-9111

大阪 コナミ工業(株)06-345-2456

申し込み用紙は、本紙とじ込みふろくのリ
ストについてます。切りとって使用してネ!

ハイパーショット発売!



★専用スイッチ J E 503

ご存知のとおり、「ハイパーオリンピック」をプ
レイするときは、カーソルキーが必要以上にプ
ッシュされる。

どんな頑丈なマシンでも限度がある。そこで発
売されたのが「ハイパーショット」。ボタンは「R
UN」と「JUNP」の2つあり、「ハイパーオリ
ンピック」には最適なスイッチ。専用だから安心
してプレイできるネ。

◆JE502 ¥4,800 ◆JE503 ¥3,000

『ハイパーオリンピック』ゲーム大会に 参加しよう!

ソニー、コナミから発売されているMSX
ソフト「ハイパーオリンピック」でゲーム大会
が行われる。オリンピックの競技種目は8種
で、総合スコア、種別スコアで高得点を競う
というもの。ゲームのポイントは、キーボ
ードをたたく速さとタイミングで、ふつうのア
クションゲームやテーブルトップゲームとは
ひと味ちがう。自信のある人、ない人、オリ
ンピックは勝つことに意義がある。ヨージ、
勝利を目指していざトライノ

ゲーム大会の内容は、次のとおり。

主催/ソニー(株)、コナミ工業(株)、コナミ(株)

競技方法/8種類の総合スコア、種目別スコア

応募方法/各種目、またはI、II(8種類)の

総合得点が写っている画面写真を

送る。IまたはIIだけ(4種類)の

総合得点による応募は失格になる。

応募するときは必ず、住所、氏名、

年齢、職業、電話番号、性別、使

用中のMSX機種(持っている場合)、身長、体重、希望するソフト

アスキー MSXソフトウェア コンテスト



キミのプログラムに乾杯!

「MSXソフトウェアコンテスト」も本格的に始まった。今まで市販のソフトでプレイしていたキミも、これを機会にプログラミングに励んでみよう。

こんなソフトがあつたらな……という人にも参加してほしい。アイデアも大切なんだよね。プログラミングに自信がないなら、コンピュータに詳しい友だちと一緒に作るのもいい。キミの頭の中のスゴイアイデアを、全国のMSXフリークに、ドーンと公開してしまおう。

もちろん、「BASICなら任せとけ」というキミも大歓迎、「マシン語だってOK!」ならばなおウレシイ。老いも若きもマニュアル片手に、MSXユーザーの実力をみせてくれ。

募集要項

主催

株式会社・MSXマガジン

募集期限

昭和59年9月末日(当日消印有効)

募集内容

MSX使用のゲームプログラムで、未発表のオリジナル作品に

限る。16K、32Kシステム、BASIC、マシン語の区別も明記のこと。

応募方法

個人またはグループで、何点でも応募できる。所定の応募用紙に必要事項を記入の上、プログラムを収録したカセットテープを添えて、「MSXソフトウェアコンテスト係」まで。なお、応募テープにも、必ず氏名およびプログラム名を明記すること。

応募作品の返却は一切できないので、ご了承のほどを。ゲームの評価には時間がかかるので、内容および手順に関する注意書きもお忘れなく。たとえばアドベンチャーゲームなら解法のヒント、アクションゲームなら次の面へ進む方法(プログラムの変更による)などを。

コンテストといっても、あまり考え込まないこと。力試しのつもりで気軽に送ってほしい。月間賞もあるので、早い時期のほうが絶対に有利になる。

また、コンテストに対する希望や月間賞作品の感想など、なんでも本誌のアンケート葉書で教えてほしいね。

応募条件

他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの。他誌との二重投稿は受け付けられないので要注意。なお、著作権は作者に帰属する。

発表

昭和59年11月8日
MSXマガジン12月号誌上。

入賞作品は、株式会社アスキーと独占的使用許諾契約を締結。商品化の場合には、当社規定による印税を支払う。

応募作品の中で優秀なものを、毎月MSXマガジンで中間発表。ノミネートされたソフトの種類および毎月の応募総数も公開。掲載された優秀作品には月間賞がおくられる。

賞金

最優秀賞 一〇〇万円

部門賞

優秀BASIC賞 30万円

優秀マシン語賞 50万円

月間賞 10万円

月間賞は毎月8日発売のMSXマガジンで発表。

7月号(6月8日発売)

4月中の応募作品

8月号(7月7日発売)

5月中の応募作品

9月号(8月8日発売)

6月中の応募作品

10月号(9月8日発売)

7月中の応募作品

11月号(10月8日発売)

8月中の応募作品

及び最終審査

12月号(11月8日発売)

審査発表

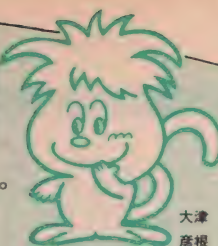
問い合わせ先

〒107東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル 株式会社アスキー
「MSXソフトウェア コンテスト」係

TEL 〇三 四八六 七二二
内線六三〇一

応募用紙は60円切手を同封の上右記の住所まで。

MSXソフト・書籍 取扱書店一覧



●ここに掲載されている各書店で、MSXソフト・書籍を取扱っています。

札幌	旭屋書店 札幌店	011-241-3007	新宿	紀伊國屋書店	03-354-0131	富山	瀬川書店	0764-24-4566	大津	大津西武ブックセンター	0775-25-0111
札幌	リーブルなわ書房	011-221-3800	新宿	三省堂書店 新宿西口店	03-343-4871	富山	清明堂	0764-24-4166	彦根	天量堂 ギンザ店	07492-4-2115
札幌	紀伊國屋書店 札幌店	011-231-2131	新宿	京王百貨店 音響売場	03-342-2111	横田	文苑堂 横田店	0766-21-0431	草津	村岡光文堂	07756-2-2261
札幌	ダイヤ書房 西店	011-665-6223	高田馬場	未来堂	03-209-0656	金沢	北国書林 片町店	0762-23-0534	守山	平和書房	07758-3-2611
札幌	紀伊國屋書店 琴似店	011-241-7251	五反田	明星書店 五反田店	03-492-3881	金沢	うつのみや 片町店	0762-21-6136	京都	大垣書店	075-441-3721
旭川	三省堂書店 旭川店	0166-22-6411	目黒	アイブックス目黒店	03-473-4791	金沢	王様の本 入江店	0762-91-6504	京都	オーム社書店 関西	075-221-0280
旭川	ブックス平和 マルカツ店	0166-23-6211	蒲田	栄松堂書店 蒲田店	03-731-2241	金沢	王様の本	0762-46-5325	京都	ブックストア談	075-255-0654
帯広	信正堂 帯広店	0155-27-2816	蒲田	ヤマト サンカマタ店	03-735-1551	石川	王様の本	0776-24-0428	京都	パピルス書房	075-312-2562
帯広	ザ本屋さん	0155-33-5020	蒲田	KOA (コア)	03-735-2586	福井	藤木書店	0552-35-2202	京都	光文堂 いずみや店	075-641-4892
北見	福村書店	0157-23-3330	祖師ヶ谷	アイブックス祖師ヶ谷店	03-483-0871	甲府	柳正堂セントラル店	0552-35-2202	鳥取	坂本屋 ショッピングプラザ店	0796-52-4131
美幌	大丸書店	01527-3-3040	世田谷	バルキルン堂	03-427-4411	甲府	朗月堂 黄川店	0552-28-7356	大阪	旭屋書店 本店	06-313-1191
青森	成田本店	0177-23-2431	渋谷	紀伊國屋書店 渋谷店	03-463-3241	甲府	朗月堂	0552-32-2200	大阪	紀伊國屋書店 梅田店	06-372-5821
青森	今泉本店	0172-32-2231	渋谷	旭屋書店 渋谷店	03-476-3971	長野	平安堂 長野店	0262-26-4545	大阪	オーム社	06-345-0641
八戸	伊吉書院	0178-44-1917	渋谷	三省堂書店 渋谷店	03-407-4545	松本	ブックスロクサン	0263-35-5555	大阪	駿々堂 京橋店	06-354-2413
盛岡	東山堂書店	0196-23-7121	渋谷	大盛堂	03-463-0511	松本	鶴林堂書店	0263-32-5340	大阪	難波ブックセンター	06-644-5501
仙台	金港堂	0222-25-6521	渋谷	西武ブックセンター	03-462-0111	松本	中信堂	0263-26-7255	大阪	駿々堂書店 心斎橋店	06-251-0881
仙台	宝文堂 本店	0222-22-4181	笹塚	紀伊國屋書店 笹塚店	03-485-0131	岡谷	交新堂	02662-2-3244	大阪	旭屋書店 難波店	06-644-2551
仙台	いずみ書房	0222-95-2375	中野	明星書店	03-387-8451	諏訪	ブックサインカサハラ	02665-3-7073	大阪	大阪工業大学 学園厚生会給品部	06-954-4801
仙台	水野書房	0222-41-5437	荻窪	ブックセンター荻窪	03-393-5571	飯田	平安堂 本店	0265-24-4545	阿倍野	旭屋書店 アベノ店	06-631-6051
石巻	ヤマトヤ書店 中里店	0225-93-3323	池袋	芳林堂書店 本店	03-984-1101	佐久	大阪屋書店	02676-7-4024	豊中	精文堂	06-854-3316
古川	高山書店 古川支店	02292-3-1050	池袋	旭屋書店 池袋店	03-986-0311	岐阜	自由書房	0582-65-4301	豊中	佐々木書店	06-856-0856
秋田	秋田ブックセンター	0188-32-9942	池袋	池袋西武ブックセンター	03-981-0111	岐阜	自由書房ブックセンター	0582-75-0208	豊中	大阪大学 豊中生協	06-841-3326
横手	金喜書店	01823-2-3450	板橋	磯島書店	03-965-4005	岐阜	大衆書房	0582-62-2525	茨木	ミテカ	0726-33-5182
山形	八文字屋	0236-22-2150	練馬	近代書店	03-601-5721	大垣	駅前店	0584-75-3536	枚方	旭屋書店 枚方近鉄店	0720-46-3111
東根	あすなろ書店	02374-7-0099	葛飾	平安堂書店	03-655-5988	大垣	三城書房	0584-75-5605	枚方	水嶋書房デパート店	0720-51-3432
福島	コロニエいわせ書店	0245-21-2101	八王子	くまざわ書店 本店	0426-25-1201	瑞浪	明文堂	0572-67-1185	彦根	不二書店	0720-31-4314
福島	博向堂書店	0245-21-1161	吉祥寺	弘栄堂書店 吉祥寺店	0422-22-1031	静岡	静岡各島屋	0542-54-1301	東大阪	近畿大学 生協	06-725-3311
いわき	ヤマニ書房 本店	0246-23-3481	阿佐ヶ谷	双葉 北口店	03-334-4628	静岡	吉見書店	0542-52-0157	神戸	かもめ本店	078-576-7878
水戸	川又書店 駅前店	0292-31-0102	府中	啓文堂	0423-66-3151	浜松	谷島屋 楽器部	0534-53-9121	神戸	海文堂	078-331-6501
水戸	ツルヤブックセンター	0292-25-2711	調布	真光書店	0424-87-2222	沼津	吉野屋	0559-23-5676	奈良	南部図書	0742-22-5191
日立	田所書店	0294-22-5537	町田	久美堂 小田急店	0427-23-7088	沼津	マルサン宝塚店	0559-63-0350	和歌山	津田書店	0734-28-3074
土浦	共栄堂	0298-21-6134	国分寺	三成堂	0423-32-3211	沼津	東海プラザ	0559-66-4129	鳥取	富士書店	0857-23-7271
神栖	マルエス神栖店	02999-2-1233	国立	東西書店	0425-75-5061	清水	戸田書店	0543-65-2345	米子	今井 本通り店	0859-32-1151
神栖	なみき書店	02999-6-1855	多摩	くまざわ 永山店	0423-73-6040	富士	サンワックス	0545-53-8871	岡山	紀伊國屋書店 岡山店	0862-32-3411
鹿島	茨城博文堂	02998-3-1246	多摩	くまざわ丘の上プラザ店	0423-71-3221	駿東	マエダ事務器	0559-87-5551	岡山	丸善 岡山支店	0862-31-2261
高萩	忠雲堂 田所書店	02932-2-3020	横浜	有隣堂横浜東口ミネ店	045-453-0811	御殿場	アサヒ堂	0550-3-9730	広島	フタバ えびす店	0822-48-3888
石岡	秋山書店	02992-6-3439	横浜	有隣堂 横浜西口ローヨー	045-311-6265	名古屋	三省堂書店 名古屋店	052-562-0077	広島	金正堂	0822-47-5533
宇都宮	岩下駅ビル店	0286-33-2334	横浜	丸善ブックメイツ	045-453-6811	名古屋	丸善ブックメイツ	052-971-1231	広島	紀伊國屋書店 広島店	0822-25-3232
足利	岩下書店	0284-41-2175	横浜	栄松堂書店 横浜ジョイナス店	045-321-6831	名古屋	日進堂書店 上前津店	052-263-0550	広島	広文堂 本通店	0822-46-9581
足利	ブックスアメリカ 足利	0284-41-4111	横浜	有隣堂 伊勢崎店	045-261-1231	名古屋	水野書店	052-822-6244	福山	ブックシティ啓文社	0849-25-0050
真岡	福田屋百貨店 真岡店書籍部	02858-4-0111	横浜	文教堂 青葉台店	045-983-5150	名古屋	ブックス村瀬	052-802-8161	福山	辰文館ブックセンター	0849-25-2200
高崎	学陽書房	0273-23-4055	川崎	文学堂 本店	044-244-1251	名古屋	池下三洋堂	052-762-2345	宇部	京屋書店	0836-31-2323
高崎	サカキ書店	0273-62-1500	川崎	有隣堂 川崎店	044-211-1851	名古屋	四軒屋三洋堂	052-773-7722	宇部	末広書店	0836-31-0086
太田	曾根書店	0276-45-1228	川崎	文教堂 宮前平店	044-855-2583	名古屋	小幡三洋堂	052-795-1128	萩	白石書店	0838-22-0084
川越	黒田書店	0492-25-3138	溝ノ口	文教堂 溝ノ口店	044-811-8258	名古屋	ブックス金山 神宮店	052-682-3817	山口	文栄堂	0839-22-5611
川越	紀伊國屋書店 川越店	0492-24-1111	溝ノ口	文教堂 溝ノ口店	044-811-8258	名古屋	三洋堂書店秋中店	052-832-8202	高松	宮脇書店	0878-51-3733
浦和	須原屋	0488-22-5321	横須賀	平坂書房	0468-63-3413	名古屋	三洋堂書店秋中店	052-832-8202	高松	宮脇書店 屋島店	0878-43-8571
所沢	凌雲堂書店	0429-22-2279	平塚	サクラ書店 駅ビル店	0463-23-2751	名古屋	アイブックス サンヨー外商店	052-762-0034	松山	紀伊國屋書店 松山店	0899-32-0005
飯能	田中一誠堂	04297-4-1111	平塚	サクラ書店 紅谷町店	0463-23-5666	愛知	東郷三洋堂	05613-8-0010	松山	アカデミア明屋	0899-41-4141
深谷	ブックスアメリカ 深谷	0485-73-6111	大船	かまくら書店	0467-46-2619	豊橋	精文館	0532-54-2345	松山	明星 大街道店	0899-41-4242
千葉	セントラルプラザ多田店	0472-24-1333	鎌倉	島森書店	0467-22-0266	岡崎	サン書房	0564-21-1101	福岡	アテナ書店 竹原店	0899-32-0880
千葉	キディランド第二千葉店	0472-25-2011	小田原	八小堂書店	0465-22-7111	尾張旭	森林堂	05615-4-6885	福岡	寿屋 博多店 書籍部	092-281-4411
船橋	旭屋書店 船橋店	0474-24-7331	小田原	伊勢治書店	0465-22-1366	美濃加茂	九圭書店	05742-5-2281	福岡	九州大学生協 農学部店	092-651-6781
津田沼	芳林堂書店 津田沼店	0474-78-3737	相模原	文教堂 星ヶ丘店	0427-58-6121	豊明	オカジマ書店	0562-92-1980	福岡	ブックシティ ほんだ	092-522-2685
木更津	ブックス松田屋	0438-23-4210	相模原	アイブックス 相模原店	0427-42-6771	小牧	小牧三洋堂	0568-73-3462	福岡	福岡金文堂 アニマート原	092-844-0088
東金	サンピア多田屋	04755-2-3663	伊勢崎	有隣堂 伊勢崎店	045-261-1231	春日井	高瀬寺三洋堂	0568-51-6766	福岡	ブックセンター ほんだ	092-581-9558
松戸	堀江 泉文堂	0473-65-5121	新潟	紀伊國屋書店 新潟店	0252-41-5281	刈谷	刈谷三洋堂	0566-24-1134	小倉	ナガリ書店	093-521-4744
柏	新屋堂 柏店	0471-64-8551	新潟	北光社	0252-28-2321	岩倉	キトウ書店	0587-66-7070	長崎	メトロ書店	0958-21-5453
神田	三省堂書店 本店	03-233-3315	白根	ブックスデイトナ	0253-77-6794	安城	日新堂	05667-5-2028	長崎	福江マリイ	09597-2-4105
神田	東京堂書店	03-291-5181	長岡	ブックセンター長岡	0258-36-1360	知多	武蔵書房	05697-3-4315	熊本	紀伊國屋書店 熊本店	0963-22-5531
秋葉原	明正堂 秋葉原店	03-251-2161	長岡	大丸書店	0258-32-0332	津	別所書店 第11ビル店	0592-24-1014	熊本	中井書店 東窪店	0963-38-1085
御茶ノ水	丸善 御茶ノ水店	03-295-5581	新井	文栄堂	02557-2-5135	四日市	文化センター 白揚	0593-51-0711	鹿児島	山形屋	0992-24-6411
八重洲	八重洲ブックセンター	03-281-1811	見附	押野見書店	02586-6-2207	四日市	シエトワ白揚	0593-54-0171			

アメリカン・ドリームを 信じすぎた二人の男



地獄に落ちたっていい! 顔役になれるなら...

スカーフェイス

ユニバーサル映画 C I C配給〈公開中〉

ヘワード・ホークス
『リオ・ブラボ』などのアクション映画の巨匠として知られるホークス監督。彼が今から50年も前に作ったキャンピング映画『暗黒街の顔役』が半世紀ぶりに再映画化された。今回の邦題は原題とおり『スカーフェイス』である。

に、邪魔者を次々に殺して禁酒法時代のシカゴのボスに成り上がった。カポネは顔に大きな傷があったので、むこう傷のアル^{アル・パチーノ}と呼ばれていた。そんな怪物の息の根を止めたのは、銃弾ではなかった。カポネは脱税で逮捕され、脱獄不可能とされるアルカトラス島に送られた。

映画のストーリーはカポネの半生に基本的に忠実だが、ラストはキャンピング間の抗争で射殺される。
『暗黒街の顔役』は、1930年代のシカゴを舞台にしていたが『スカーフェイス』では1980年代のフロリダはマイアミに移されている。主人公のイタリア移民、トニー・カモンテも、キューバ難民、トニー・モンタナに変更され、密売するブーツも、密造酒から、中毒性の高い麻薬コカインに置き換えられている。
『アル・パチーノ』



▲1930年の『暗黒街の顔役』で主人公トニーを演じたホルム・ムニ

『ゴッドファーザー』ではマフィアのボス、『狼たちの午後』ではホモの銀行強盗、『クルーシング』ではハード・ゲイ。数々の異常性格者を演じてきたアル・パチーノも、トニー・モンタナほどイカれた男を演じるのは初めて最後になるだろう。なにしろ、このトニーという男、チビで、田舎者のくせに、派手好きで見栄っぱり。知性のかけらもなく、のへつまくなしに『FUCK!』と叫びちらす。毎日、山のような量のコカインを吸いまくる中毒者。カッとしやすく、すぐに人を殺す。そのうえ実の妹を近親相姦的に溺愛し、妹に近づいた男は自分の相棒でも射殺してしまう。

アメリカでは、アル・パチーノはこんな役を演つた後じゃ、もう普通の仕事はできないだろう。とさえ言われているのだ。
『第二のヒットコック』と呼ばれるスリラー映画の名監督。だが、いつものような映像テクニクの展覧会を期待するファンは、『スカーフェイス』に拍子抜けするかも。『デ・パルマ』はテクニクを見せびらかすだけだ。という批評家たちへのあてつけか、『スカーフェイス』のカメラ・ワークはごくあたり前のものだ。しかし逆に、カメラ以外はすべて、完全に異常で気違いじみているのだ! 小さな映画にもタレ場がある。観客を魅了するために、ラブ・シーンや、美しい風景など、ソフトなシーンを用意してあるものだ。だが『スカーフェイス』は、3時間の上映時間、全速力で突っ走るだけなのだ。色彩や照明はキンキラキンにとん

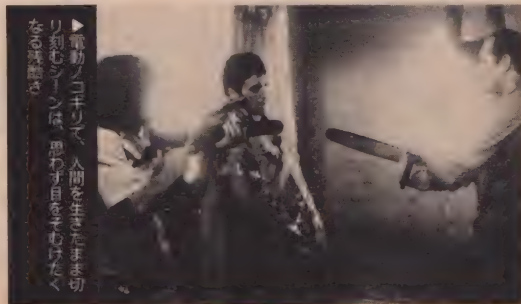
ツく、音楽はハデなディスコ・サウンド。主人公は趣味の悪いアルロハを着て、野犬のようにほえまくる。最後の戦闘で、全身に数十発の貫通弾を食らつても、激しくわめき続け、散弾銃で腹に大穴をあけられてやつと死んだ時には、試写室の人たち全員が『ハ〜ッ』とため息をもらしたくらいだ。

宣伝じゃ、『バイオレンス美学の極致』と、うたつてはいるが、本当は美しいのかけらもない。これはデ・パルマ監督が、社会にたたきつけた毒の固まりなんだろう。

『スビルバーク』の『E.T.』や、ルカスの『スターウォーズ』など、明るく、くつたくなのない映画が増えている現代を、デ・パルマ監督は『スカーフェイス』という凶弾で直撃したのである。子供っぽいいたずらにも似ているが、デ・パルマとスビルバークたちが友人であることを考えると、ちよつと面白い。

▲グレネード・ランチャー

トニーが愛用するのは、バレットM84らしい自動拳銃だが、ラストの大戦争では、M203グレネード・ランチャー^{トニー}のM16アサルト・ライフルを使う。M203は、小型の擲弾筒で、一発で10m半径の敵を殺傷する。M16にも30連発マガジンを2本と、照準用スコープをつけて、最後の大量殺りくを展開するのだ。



▲電動ノコギリで、人間を生きたまま切り刻むシーンは、思わず目をそむけたいくなる残酷さ



一晩だけでいい! TVスターになれるなら...

キング・オブ・コメディ

松竹富士映画配給<5月下旬公開>

アメリカン・ドリームを信じ、海を渡ってきた『スカーフェイス』のトニーは、殺し屋として暗黒街でのし上がり、『キング・オブ・コメディ』のバブキンは拳銃でTV局を脅迫した。育ちも悪く、教養もない者は犯

罪に走る。ロッキーには、正当化された暴力であるボクシングがあった。だが、もしボクサーにならなかったら、ロッキーもトニーたちのように銃を持つていたかもしれない。アメリカン・ドリームは、犯罪と紙一重のところにあるのだ。

「一生トニー底にいるよりも、たった一晩でもいいからキングになりたくて……」

アメリカン・ドリームを信じ、海を渡ってきた『スカーフェイス』のトニーは、殺し屋として暗黒街でのし上がり、『キング・オブ・コメディ』のバブキンは拳銃でTV局を脅迫した。育ちも悪く、教養もない者は犯

罪に走る。ロッキーには、正当化された暴力であるボクシングがあった。だが、もしボクサーにならなかったら、ロッキーもトニーたちのように銃を持つていたかもしれない。アメリカン・ドリームは、犯罪と紙一重のところにあるのだ。

「一生トニー底にいるよりも、たった一晩でもいいからキングになりたくて……」

アメリカン・ドリームを信じ、海を渡ってきた『スカーフェイス』のトニーは、殺し屋として暗黒街でのし上がり、『キング・オブ・コメディ』のバブキンは拳銃でTV局を脅迫した。育ちも悪く、教養もない者は犯

罪に走る。ロッキーには、正当化された暴力であるボクシングがあった。だが、もしボクサーにならなかったら、ロッキーもトニーたちのように銃を持つていたかもしれない。アメリカン・ドリームは、犯罪と紙一重のところにあるのだ。

「一生トニー底にいるよりも、たった一晩でもいいからキングになりたくて……」

映画で、E気持ちになるための

観賞ガイド

映画マニアなら絶対見逃すな!

たまには感動の涙で心を洗いたい

日ごろのうつぶんを晴らしたい

つまらん悩みを笑い飛ばしたい

社会や人生について深く考えたい

現実を忘れて、異世界に遊びたい

素敵な俳優のとりこになりたい

映像の美学にどっぷりひたりたい

ゾクゾクとする恐怖を味わいたい

メカニックや特撮にこだわりたい

デートのプランに組み入れたい

映画館で、ぐっすり眠りたい

スカーフェイス

キング・オブ・コメディ

「レディング・ブル」でも実在のボクサーになるため体格を改造した彼は、この映画においても見事なコメディアンぶりを披露する。とくに誰もいない部屋で、いもしない観客に向かってコメディを演じ続ける姿には鬼気迫るものがある。

「底抜けシリーズ」で有名なコメディアン、ジェリー・ルイスが、ジェリー・ラングフォードというコメディのスーパー・スターを演じるのも話題だ。ジェリー・ルイスはティーン・マーチンと組んで、『底抜けコンビ』を結成し、50年代に16本もの『底抜けシリーズ』を大ヒットさせた。

ジェリー・ルイスが今まで演じてきたのは、落語に出てくる与太郎で、完璧なまめけて、億萬者だった。その与太郎がひょんなことから、大活躍して、ヒーローになってしまう、というのが『底抜け』のパターンであった。そのキャラクターは主役の

「レディング・ブル」でも実在のボクサーになるため体格を改造した彼は、この映画においても見事なコメディアンぶりを披露する。とくに誰もいない部屋で、いもしない観客に向かってコメディを演じ続ける姿には鬼気迫るものがある。

「底抜けシリーズ」で有名なコメディアン、ジェリー・ルイスが、ジェリー・ラングフォードというコメディのスーパー・スターを演じるのも話題だ。ジェリー・ルイスはティーン・マーチンと組んで、『底抜けコンビ』を結成し、50年代に16本もの『底抜けシリーズ』を大ヒットさせた。

ジェリー・ルイスが今まで演じてきたのは、落語に出てくる与太郎で、完璧なまめけて、億萬者だった。その与太郎がひょんなことから、大活躍して、ヒーローになってしまう、というのが『底抜け』のパターンであった。そのキャラクターは主役の

音楽監督を担当するロビー・ロバートソンはザ・バンドの元リーダー。ザ・バンドの解散コンサートの記事が監督して以来の名コメディだ。今回は、レイチャールズやボブ・ジエームスなど、決めのミュージシャンを集め、華やかなショー・ビジネスのドラマを飾っている。



▲安物のピストルをつきつけたボブ・ジエームス

CPUチップについて博識をふるう!

専門用語恐るるべからず! どんなに難しいコンピュータ用語も事情背景も、わかったつもりで乗り切ろう!!



はてさて、前号では初顔見世というこで『言語』『キーボード』など入門的なところを軽くふれたね。いよいよ今回からは本格的な技術用語やパソコンマニアの冗談コトバなど硬軟とりまぜて解説するぞ! パソコン・ダンディになるための会話知識にガツチリと取り組んでみようじゃないか!

もちろんコードブック(暗号表)の名に恥しめよう内容の完全理解はさておき、とりあえずスハシヤリスト(専門家)やマニア(愛好家)の会話についていけるような『虎の巻』を目指す。(この基本方針は同じね)

チップ

パソコンに限らず、おおよそ現在のコンピュータや電子機器すべては超ミクロの電子回路によって作動している。かつての真空管・トランジスタ時代に比べると、同レベルで何百倍、何千倍の機能をもったのが、このIC(集積回路)やLSI(大規模集積回路)だ。

これらの回路ひとつを『チップ(小片)』と呼んでいる。どれも数ミリ角程度のとても小さなもの。

このLSIチップは機能によって

すべてアルファベット文字を使う

English Speaking

MSX
ベーシックN
ベーシックF
ベーシック

French



他の言語

German



ベーシック

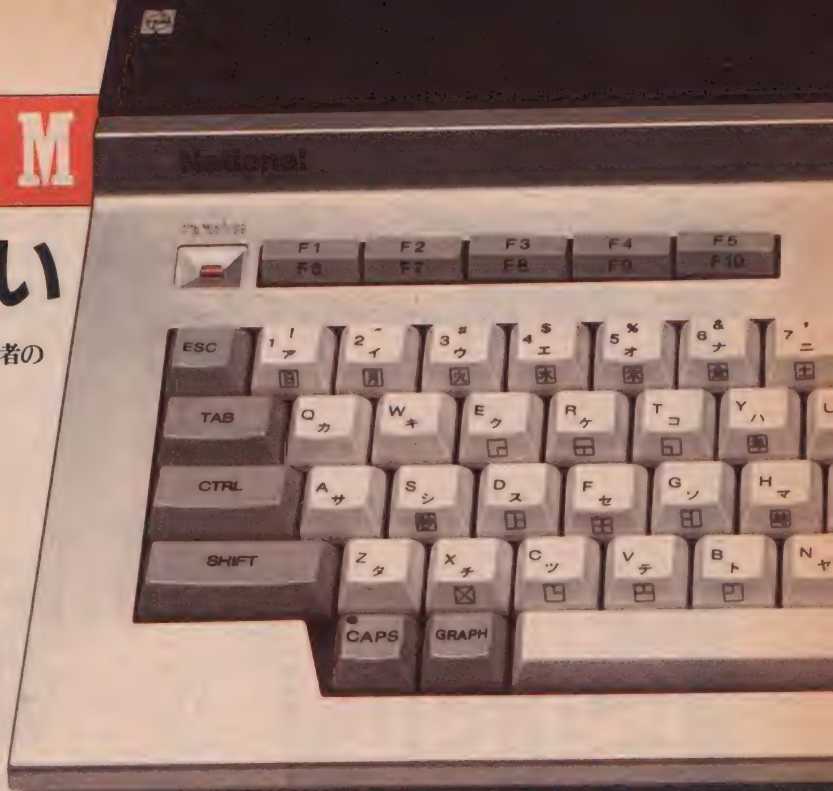
すべてCPUは機械語で動く

同じ英語をしゃべっていても国が違うと単語や発音、文法も少しずつ違う。しかし英語もフランス語もドイツ語も、アルファベット文字を使っている。

FEAR OF TERM

用語を知れば恐くない

今回は、初心者向けとしてキーボードに関する用語を特集。入門者のヒト、これからユーザーになるヒト、バッチリ覚えてネ！



キーボード別型のコンピュータ

(セパレートタイプ)

パソコンのキーボードは、本体と一緒に売られているものが多いけれども、操作性とか保守の面でキーボードを分けたものがある。これは、どういうことかという点、入力装置を交換できるところにメリットがあるわけ。つまり、キーボードは入力装置のこく一部ということなんだ。本体とジョイスティックだけでも、コンピュータゲームはできるもんね。

アスキー配列

キーボードの文字の配列は、ASCII配列というアメリカの規格とそれにカナなどを配列したJIS規格がある。もともとはタイプライターの配列で、コンピュータにそのまま応用する理由はないのだけど、良く使う文字が良く使う所に配置して

あつて、慣れてしまえば、まったく気にならない。練習あるのみ。左上から順に読んで「QWERTY」と呼ばれている。

JIS配列

カナの配列には二種類ある。JIS規格配列と50音配列だ。

初心者でも簡単に使えるように、アイウエオ順にしたのが、50音配列で、カナタイプなどにも使われているのがJIS配列。

50音配列の方が簡単だけれども、今からJIS配列の方に慣れておくと、将来のステップアップのためにもいいよ。

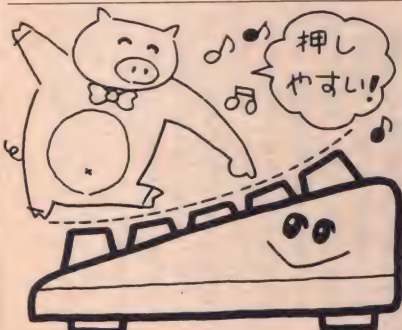
EDITキー

プログラムを入力するときや、修正するときに役に立つのがこれ。カーソルから右の文字をひとつ消したり(デリートキー)、新しい文字を挿入したり(インサートキー)、カーソルを画面左上に瞬時に移動させたり(ホームキー)する。

「EDIT」というのは「編集」という意味、このキーを自由に使うことで、君も編集者になれるのだぜ!!

ステップスカルプチャー方式

手前のキーの面は水平に近く、向こうへ行くほど手前に傾いてくる。つまり、横から見るとキーの上面



が丸くそつたように並べてあるのが、ステップスカルプチャー方式。手の形になじみやすいので、長い間キーボードに向かっている疲れが少ないという事になる。上級プログラマをめざすならば、こういう所にも気を配らなければ!!

ホームポジション

正しいタイピングは、ホームポジションから。左手の人差し指は「F」のところに置くと、自然に左は「DSA」、右は「KLJ」に指がいくはず。ホームポジションというくらいだから、キーを打ったあとはホームへすぐ帰るようにします。この姿勢でゆっくり練習すれば、将来はブラインドタッチ(キーを見ないで入力すること)も夢ではない。

カーソルキー

カーソルを移動するキーで、プログラムを直すときに便利。ほかにも、ゲームのキャラクタを動かしたりするのにも使い、ジョイスティック的な働きもする。

カーソルキーは、各社パソコンの特徴が出ていて、四つのキーの配列の違うものや、一枚の板の傾斜によるものなどがある。

特殊キー

MSXマシンのキーを見ると、ひとつのキーにたくさん文字、記号が書いてある。これらを使いわけるのが「特殊キー」だ。シフトキー、かなキー、キャップスロックキー、グラフィックキーを使いわけることによって、ひとつのキーで英文字(大・小)カタカナ、ひらがな、図形や漢字を打つことができ、キーの数も少なくできるというわけだ。

ファンクションキー

RUNとかGOTOなど良く使う

コントロールキー

このキーを押しながらほかのキーを押すことで違った働きをさせることができる。たとえば、同時にMを押せば、リターン。Lを押せばCLS(画面消去)などといった具合だ。コントロールキーの組み合わせはたくさんあるが、うまく使えばメインキーボード上だけであらゆる操作ができる訳だから、プログラム中の手の動きが少なくて楽というわけ。

フルキー、タッチキー

フルキーというのは、一般のパソコンにある形のもので、キートップや、バネの強さ、ストロークなどが使いやすくなっている高級型。

タッチキーは、タッチスイッチをキーボード上に配列したもので、薄いキーのものが多く。キーの形もフアッシュイオナブルな物にでき、コストも安いので入門機に多く使われている。

10キー(テンキー)

キーボード内の数字と数字に関係したキーを、一カ所にまとめて電卓のようにして使いやすくなったもの。プログラムにDATA文など数字だけを入力するときやビジネス用に便利だ。

実際に使うときは、キーボード側の数字を押しても、テンキーの数字を押しても変わりはない。ほかに16進法の入力を楽にするためにHEXキーというものもある。

DISKなんでも講座

ディスクレビュー

4月号まで、Disk BASIC中心に勉強を進めてきたが、今回はDiskの能力について今一度おさらいしてみよう。教育、ゲーム、ビジネスに活躍するディスクだが、なんでもできるという訳でもない。しかし、ディスクなしではお話にならないのも事実なんです。

ディスクは便利屋さん

ディスクは外部記憶装置である、と、毎度いっていますが、記憶することだけで、何ができるのかよくわかっていない方が多いようです。ディスクはプログラムの保存、各種のデータの保存が主な役割な訳ですが、保存したデータをどう料理するかによってディスク本来の威力を発揮することになります。例えば、MSXで絵を描いた。どうしてもこの絵をとっておきたい。でもテープに入れるよりはディスクの方が速いからディスクに入れた。そして、MSXで紙しばいもやってみよう。そういう時、次々と絵を出すのに便利なのがディスクです。何枚もの絵をテープに入れて、それを一つ一つテープからロードするのは、あまりにも遅すぎます。しかし、ディスクを使えば、絵の枚数も多く、絵を出すのも速くなり、とても便利なのです。また、あなたが読書家で本をたくさん持っている、そして、その蔵書を整理したい、というときにディスクは役に立ってくれる。君が学生ならば、ガールフレンドの住所、電話番号、誕生日、好物などをディスクに記憶させておき、恋人獲得のラブチャンスにも恵まれるかもしれない。

こんなふうには、ディスクを使えばいろいろなことができる。もちろん、勉強にも役立つし、ビジネスソフトのワープロやマルチプラン（簡易言語）なども使えるようになるだろう。ここで、どうしてもやらなければならない大切な事が一つある。それは、自分でデータをつ一ついいいねいに入れていかなければいけないということだ。最初からディスクに自分の思ったデータが入っている訳ではない。しかし、一度入れたデータは自分でそのデータを消さないかぎりディスクからなくなるということはない。また、データの追加、変更、削除などは自由にできる。自分でやるのが嫌で、弟や妹にバイト代を出してやらせるなんてことは考えちゃダメですよ。いろいろと工夫しながら、データをどんどん増やしていくのも一つの楽しみになってくるだろう。本の整理やレコード、カセットテープの整理などは、きつと楽しくなるだろう。

ディスク+α

MSXは、ディスクだけですむというものではありません。やはり、プリンタやその他の周辺装置を付けることによってMSXのパフォーマンスが高くなります。ワープロを使えば当然プリンタは必要です。データベースでも、マルチプランを使っても、プリンタは必要です。自分で作ったプログラムをディスクに取っておくことはもちろんですが、プリンタに出して誤りを訂正することも大切な訳ですね。

また将来、友だち同士でプログラムの交換やデータの交換、MSXを使っている手紙のやりとりをする場合、ディスクと音響カプラが必要になってきます。音響カプラを使うと、電話回線を介して友だちとコミュニケーションすることが出来ます。ディスクに、交換したプログラムやデータ



を保存する訳ですね。ディスクからプリンタへデータを送ってガールフレンドのリストをとったり、ワープロで作った学校の宿題やレポートなどを作ったり、いろいろなことができるようになるでしょう。

ディスクの使い方は、ディスク+αでどんな事にでも対応できます。この他に、MSXはMS-DOSと兄弟であり、今MS-DOSマシンを持つている方にも、MSXを使っていたかのように感じられます。

MSX+ディスクで、MSXは一つ大人になります。

ディスクが欲しいあなたへ

ディスクを買う前に一つ考えてほしい事があります。なんの目的もなしにディスクを買ってもなんにもならないということです。ディスクを使えば、確かに便利になります。しかし、あれもこれもと欲ばったり、便利そうだから、そのうちに役に立つだろうというの考えが浅すぎます。

ディスクは、決して安い買い物ではありません。まず購入以前に、ワープロとして使いたい、データベースとして使いたい、より高度なゲームに挑戦してみたいといった具体的なものがなければ、ディスクはただ

用語解説

ワープロ…ワードプロセッサの略。文書作成用のOAMマシン。MSXにディスクがサポートされれば、ワードプロセッサのソフトも出てくるでしょう。

マルチプラン…簡易言語の一つ。MS-DOSマシンで多く使われている。操作性にすぐれた作表計算システム。

音響カプラ…電話を利用してコンピュータのデータをやりとりする機器。MS-DOS…日本の16ビットマシンの共通OSと言っても過言ではないほどよく使われているDOS。MSX-DOSとMS-DOSは、マイクロソフトで作られた兄弟DOSなのです。

お知らせ

4月号で掲載しましたディスクなんでも講座(P.46-P.47)でMSX-DISK-BASIC命令表にあったCALLBACKUP命令がなくなりましたから//

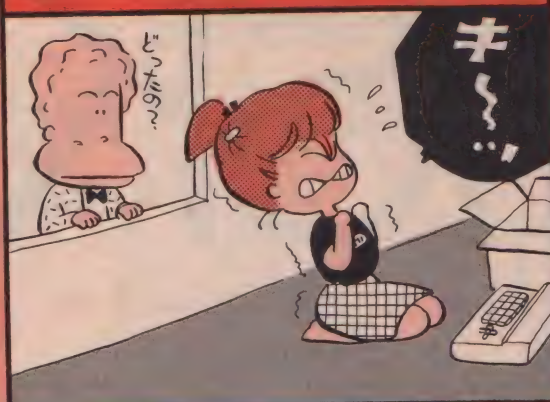
めつきり クミちゃん

スノウチサトル

ダスチンしまっしょ



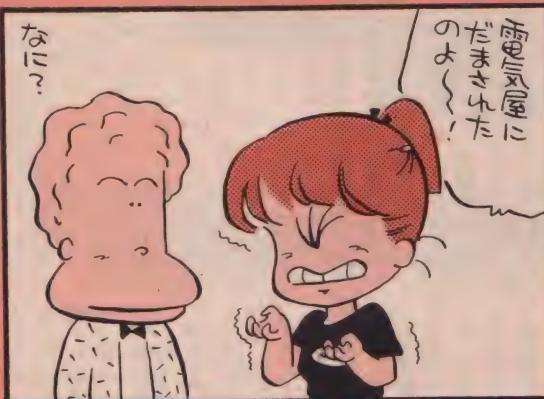
ライトペン



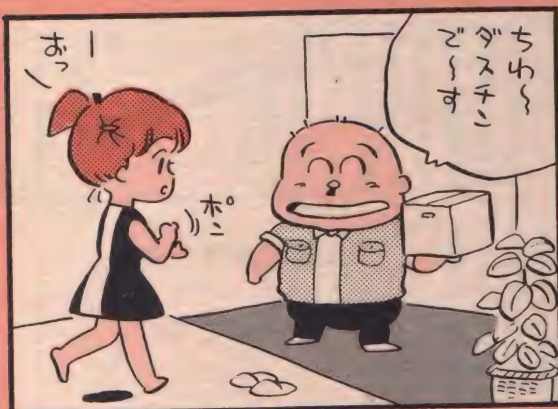
ポーン



電風扇に
だまされた
のよ〜!



ちゅ〜
ダスチン
ごす



このパソコンには
おまけに
ライトペンが
ついてるはず
なのに



あんだの
変やつこ
らね

ダスチン
ハンディモップ



ついてたのは
ペンライト



対人関係星占い

今月も対人関係星占いで、みんな仲良く元気な子。自分の運勢ばかりでなく、周囲の人の運勢も知れば、世の中、よりうまく生きていけるわけなのです。運勢のいい人にも悪い人にもそれなりの接し方をして、自分の運勢も良くする。これで今月もうまくいくといいね。

5.10~6.9



牡羊座
3.21—4.20

★若葉が色濃くなるにつれて、ますます精力旺盛な牡羊座です。何事にも非常に意欲的。こんな今月の牡羊座を利用しない手はありません。彼をいつも人が大勢いるところに出してあげてください。集団の中で彼のエネルギッシュさはひとときわで、きっとみんなの注目を集めるような大活躍をするでしょう。そしてあなたは、この彼のノリに便乗して、いろいろと得な影響を受けることができますよ。



牡牛座
4.21—5.21

★牡牛座にとって人間関係最悪の月です。ロベタが伺いして、人とのコミュニケーションがどうもうまくいきません。そのため、相手に誤解を受け、大ゲンカに発展しそうな気配です。牡牛座と口論しそうな時は、ちょっと忍耐強く、最初から彼の話をゆっくりと聞いてあげて下さい。一方で、他の人とのケンカを起こしてしまった牡牛座は毎日暗い気持ちです。仲裁するなど力になってあげて。



双子座
5.22—6.21

★どうしたわけか、今月は金銭面、物質面で徹底的についでいる双子座です。目上の人から予期していなかったお小遣いをもらったり、思わぬ人からプレゼントがあったり。クジ運なんかもめっぽう強く、宝くじやクイズ懸賞を当てたりします。そんなわけで、今月の双子座は、最高に気前がよいのです。彼のそばにいて損はなし。ただし、みんな同じ下心をもってるから、おこぼれは以外に少ないかも。



蟹座
6.22—7.23

★もともと情が深く、面倒見のよい蟹座。とくに今月は、いちばん頼りになる存在です。学校、職場、クラブ活動、趣味の会など広い範囲でリーダーシップを発揮し、活躍しています。もちろん、個人的な交際でも頼りになる相手。何か問題や悩みをかかえているなら、そばにいる蟹座に相談してみましょう。きっと良い解決策を与えてくれるはず。ところで、今月の蟹座は事故に要注意です。



獅子座
7.24—8.23

★獅子座は、本質的にリーダーシップの人。統率力抜群で、いつもまわりから一目置かれてような人が多いですね。でも、それゆえにプライドが高く、ゆきすぎると、傲慢になってしまう欠点があります。今月は、その傾向が顕著。みんな彼の自己中心的ふるまいに閉口してしまいます。近くに獅子座がいれば、さわらぬにこしたことはなし。しかし、真の友人であるあなたの、勇気ある忠告も必要です。



乙女座
8.24—9.23

★いつもはインテリジェンスなポーズが決まっている乙女座ですが、今月はどういうわけか、ズッコケムード。みんなの前で大失敗をしたり、成績がガクンと落ち込んだり。どこかネジが1本抜けてしまったみたい。でも、誰にでも調子の悪い時はあるもの。いい気味だと嘲笑せずに、気分転換になるスポーツや遊びを勧めるなどしてなぐさめてあげて下さい。感謝されて、あとであなたにもプラスに。



天秤座
9.24—10.23

★天秤座は平和主義者。彼の周囲で対人関係の天秤が傾いていれば、見るに忍びず、調停に手腕を発揮する人です。でも今月の彼は、人事どころではありません。というのは、彼を当事者として対人関係のトラブルが、家庭内でも、学校、職場でも次々と発生しているからです。それで彼はとてもメゲています。いつも彼の助けを借りていたあなた。今こそ、彼の力になってあげる時です。



蠍座
10.24—11.22

★今月の蠍座は、最高にイラついています。雑事に追わたりして、本来の仕事や勉強がちっともはかどらないからです。また、徒労やムダも多く、本人もそれを気にして、ますますあせり、パニック寸前です。こんな時の蠍座に対してあなたは、仮に彼があなたに八つ当たりしても、なるべく寛大に接して。ちょっとした仕事や勉強の方法をほめるのも、彼の心を落ち着かせるのに効果があります。



射手座
11.23—12.22

★ひとたび勢いに乗ると、一気に何もかもうまく成し遂げてしまう射手座。スタミナ十分、気力十分。今月の彼はノリまくって、運が運を呼び、勉強、仕事面ではかつてないほどの大成功をします。しかし、彼が今ひとつ自分ではコントロールできないのが恋愛運。一途さゆえの無器用さ。あなたが協力して成功すれば、情に熱い彼のこと、あなたの恋路も必ずや成就させてくれますよ。



山羊座
12.23—1.20

★まわりがびっくりしています。あのストイックで、真面目な山羊座が、遊びまくっているのです。このような彼の急激な生活態度の変化は、何かよほどのことがあったからに違いありません。そばにいるあなたは、ただ、ほっとく以外にないでしょう。なぐさめるつもりで、彼の遊びの誘いにのってはいけません。あなたのペースもくずされてしまいます。彼の問題は時が解決することです。



水瓶座
1.21—2.19

★どうもスタミナ不足で、いつもの機敏な行動の水瓶座は期待できません。今月は水瓶座にとって休息の時です。決して無理な誘いでひっぱりまわすことなく、極力休ませてあげるようにして下さい。水瓶座に恋人がいる人は、相手がつかないからといって、そう悲観しないで。ただ疲れているだけなのですから。また、この時期の水瓶座とのお金の貸し借りは禁物です。トラブルが発生する可能性大です。



魚座
2.20—3.20

★魚座の芸術的センスは、この時期最高にさえています。仕事や勉強のなかでのクリエイティブな活動に、彼の存在があるとなんとは、成功度が大きく違います。また、日常でも、ちょっとしたセンスが必要とされる時がよくあります。例えば、彼女とのデートにはどんな服装がよいかとか、どんなデートコースを選べばよいかとか、そんなささいなことでも、彼のアドバイスを受けたらラッキーです。

人間の好み がネコを変えた

ワンポイント・サイエンス

日経サイエンス社刊 定価 380円

■野性のネコを初めて飼ったのは、古代エジプト人だという。ということは、ザッと二〇〇年以上も、人間とネコの親愛関係は続いていることになるのである。古代エジプトでは、ネコは聖なる動物であり、ネコを守る法律まであったのだ。ピラミッドとともに広く知られる、この時代の壁画や彫刻に、ネコが多く題材

とされているのはこのためだったのである。ネコはやがて、ローマ人の手によって、ヨーロッパ大陸に広げられることになる。さらにイギリスへは、馬の貿易とともにフェニキア人が運んで入って行った。

これは何も、ネコが売られたとかいうことではなくて、旅の友としてあるいは可愛い家畜として世界中に連れて行かれたという事なのだ。事実、アメリカへは、コロムブス以降の大航海時代に、船に乗せられて（ネズミ捕りという大役をおおせつかった）渡った。

このようにネコは、古代から中世を経て現代に至る、交易や、民族移動、帝国の支配などの人類史の見えない領域を推定するための、生き証人なのだと言われている。本書は、こうした観点から、ネコの遺伝子の研究（トラネコとか、クロネコとか、毛皮の色がいろいろありますよ）と、世界的な野外調査の研究（どの地域には、どういふネコが多いかということ）から、そうした人間の歴史の見えない部分を解明しようという試みである。

くわしいことは本文を当たってもらうとして、歴史というものは、何も

■この本は、「世界で初めて子供達がワープロ、写植機、トレ・スコップ、6×7カメラ……etcと格闘して、網点分解、版下作りから製本までして作り上げた本当の手作り本」であります。

作ったのは、東京都世田谷にある「グループ・おりじ」の四二名の子供たち。本を紹介する前に、まず「グループ・おりじ」とは一体何者なのかというところに触れなければならぬでしょう。

「グループ・おりじ」は、一九七〇年の春に八名の小学生の発案で結成された「子供創造集団」なのである。「どこにでもいるフツウの子供達が夢を持ち、その夢を子供達自身の手、実力で少しずつ実現していくことを追求めてきた」結果、立体風作り、無人島探検、焼き畑農業、本物の二階築、ホバークラフト、ジャンピング・バルーン作りなどを行ってきた。このガソリンで二〇〇kmも走る省エネカーなど、車だけでも既に六台も作った。

教科書に書かれたものだけではないというコトが分つてきて楽しい。ところでこの、ワンポイント・サイエンスは、安くてコンパクトな科学ブックスのシリーズで、既に二六冊が出版されている。どれも一〇〇頁弱で、大変に読みやすい日本語で書かれている。ハッキリいって、好きです。ワタクシ、こーゆーの。

既刊のもので面白いと思ったのは、例えば「マリファナと不思議な幻覚の世界」。何やらこれはトリップできそうではないですか？「目撃者の証言は信頼できるか。うーむ、これなどは、人間がいかに自分勝手にモノゴトを（良くも悪くも）とらえておるのかという、やはり見えない事実がわかってきそう。何より一時間もあれば読めるのがウレシイではありませんか。

人間の好み がネコを変えた

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

日経サイエンス社

児遊席 ORIZI BOOKS②

グループ・おりじ内「ぼくらでも出版社になれるんだ大作戦」実行
委員会刊 非売品

ORIZI BOOKS②

お嬢とお嫁に持っていく本シリーズ



★拾ってきたポリバスから本物の水陸両用車をつくらせてもらった子供たち180日間の記録、言いたい放題！

●連絡先
〒155 東京都世田谷区代沢 31-21
宮脇方「グループ・おりじ」
(代表：宮脇和)

SEIKOSHA

新型GPジュニア。



兄貴ゆずりの機能性に加え、
MSX 対応、おまけに低価格と、
 イイことづくめの頼もしい
 プリンタです。



- **MSX** 対応。● 5インチのロール紙、折りたたみ用紙、カット紙が使用可能。
- 横2倍文字が印字可能。● グラフィックデータの印字が可能。● インクリボン交換により7色印字(オプション) ● 1/6インチ、1/9インチまたはプログラム指定により、n/144インチ改行が可能。 ● パツファフルになると、自動印字機能が可能。● 自己印字テスト機能を内蔵。

※ **MSX** マークは、マイクロソフト社の商標です。

¥29,800

Graphic **MSX** Printer GP-50MX

株式会社 服部セイコー

本社情報機器部

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-1-10 服部セイコー神田別館 TEL 03(256)2111

株式会社 精工舎

情報機器事業部 営業部営業課

〒130 東京都墨田区太平4-1-1 TEL 03-623-8111(代) 03-625-4610(直)

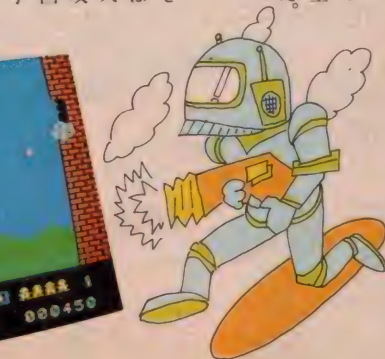
SOFT INFORMATION



相変わらず好調に開発され続けるMSXソフト。今月もコンスタントに20本以上が揃いました。でも、このところ内容が幼児向き、という傾向が強いネ。ジックリ頭を悩ませ、何度もトライする、熱中モンのソフトがもっともっと出て来て欲しい！ 頑張ってください、ソフトウェアハウスの皆さん。これからも産地直送のピカピカ新鮮さをモットーに、新しいソフトはビシビシ紹介していきますよ。読者の皆さんも乞ご期待！



与えられた任務を確実に遂行すること。それも命がけで。そこにロマンがある。違うかな？ ロマン、ロマン面白ロマン。フエイザーの反動で後ろ向きに飛ぶロボットのササ君。彼に与えられた任務は、兵器庫へ侵入し、パワージェネレータを破壊し、さらに水中のエネルギーを回収すること。まだある。そして最後に宇宙空間でエイリアンと戦闘までするのだ。この007も真つ青という激務を、何処まで耐える事ができるか？



宇宙人たちの最後の戦い。モンスター、宇宙船、電磁フィールド。4種のワールドを股にかけ、任務を遂行するササ君の運命やいかに？！

きみはどのレベルまで任務を遂行できるか
フエイザーの反動で空間を走り抜ける！

ROM 4,800円 アスキー
SASA



地上、兵器庫内、海底、宇宙と刻々と変わりゆく舞台。これだけで、すでに一本の冒険活動映画も完成できそう。重宝との戦い。千差万別の敵の群れ。ササ君の激務は今日も続く。



BASICゲーム集

●テープ 3,000円 MIA

ゲームが大好き。だからゲームソフトがたくさん発売されているMSXを、お年玉やら小遣いをタメ込んで、やっこの思いで買った人も多いはず。でも、ハッキリ言って、ゲームソフトは高い！と思うでしょ？ テープ版で2,000円前後から5,000円ぐらい、ROMならば5,000円程度は普通するよね。こんなに高い値段では、一カ月にせいぜい一本か2本しか買えないのが現実。もったいない、それでいてオモシロいソフトが発売されないかなあ……と思っていた人も意外と多いのでは？ おましたせしました。一本買うだけで6つのまったく違う種類のゲームができる、それでいてお値段がなんと3,000円という、まさにキミらのほしがっていたゲームソフトが発売されたのです。安い！つまらないという時代はもう終わった。これからは安くてオモシロいものを楽しもう。

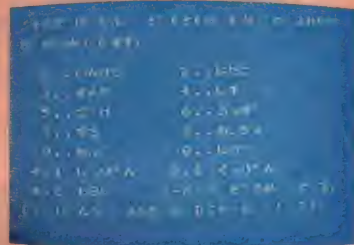
↑スパイダーレスキュー

ある日マイケル君の彼女が、大グモの巣に連れ去られてしまいました。彼女を助けるには巣の中心にいる大グモのいるところまで行かねばなりません。大グモの巣は五重になっていて、輪にそってマメが置いてありますから、これを食べていって下さい。一つの輪、全部のマメを取ると、次の輪へ行く穴がきます。でも、小グモと毒グモには注意して下さい。さて、彼女を救出できるかな？



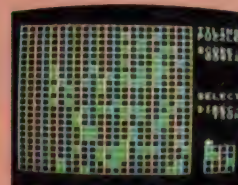
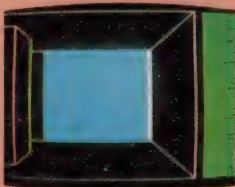
○カブ

お馴染みの「オイチヨ・カブ」のMSX版。普通ならばトランプか、花札のカードを使うところだけど、このゲームでは本式の「カブ専用」のカードを使用している。見馴れぬカードだけに注意しないと、すぐMSXに負けちゃうぞ。

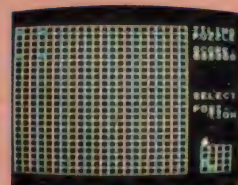


○MAZE OUT

お馴染み、迷路ゲームの決定版。カーソルキーで動きながら出口を探そう。ただそれだけだが、これが実に難しい。もっとも難易度は自由に換えられる。どんどんチャレンジしよう。



大きなカベを全面、タイルでうずめて行くゲーム。でも、カンタンではないゾ。なにせフレームが十文字。

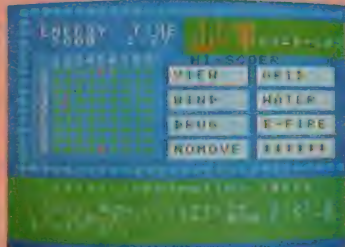


になっている。カベは真四角。タイルを上手く移動させねばならないというわけ。キミに出来るかなあ。

↑タイリング・パズル

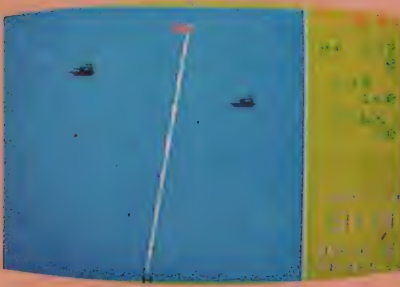
○山火事

大変だ！山火事が起きた。すぐに消火しなければならぬ。ヘリコプターを使った本格的な消火シミュレーションゲーム。キミは総指揮官だ。



○大海戦

大海原を航行する敵艦を魚雷で撃沈していくゲーム。でも、敵艦の動きは一定ではない。どこに行くかは気分次第。何艘沈められる！？



デイズボール

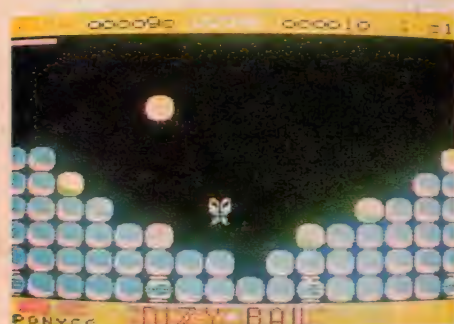
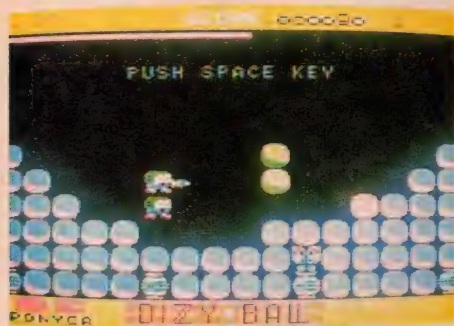
●テープ 2,800円 ポニカ

降りそそぐ鉄球や超蝶に注意して
酸素ボンベまでたどりつけ!

目が覚めたらオレは闇の中にいた。ここはドコだ。息苦しい。徐々に酸素がなくなっていくみたいだ。早く酸素ボンベを探さなければ……。

オレはどきどき歩き続けた。その時だ。アッ、危い!! 上から鉄球が次次に落ちて来る。オレは思わず右手に持っていた電磁ハンマーの引き金を引いていた。ヤッター! 鉄球は音をたて粉々に砕け散る。しかし、赤い鉄球は電磁ハンマーではどうしても壊すことはできない。おまけに上空には、何でも食べてしまう貪欲な超蝶スーパーバタフライが……。酸素ボンベまでたどりつき、なんとか早くこの状況から脱出しようというゲーム。上から落ちて来る鉄球には

かり気をつけていると、不安定に積み重なった鉄球につぶされたり、スーパーバタフライに喰われる。気をつけながらレッツ・チャレンジ!



電磁ハンマーで鉄球を壊し、その下に隠れている4個の酸素ボンベを手に入れろ!



スーパーバタフライ、降りそそぐ鉄球、そして不安定に積み重なった鉄球。一面クリアもかなり困難だ



ザ・スクランブル

●テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エル



こちら浜松基地。北方から飛来した国籍不明機を発見した。その機は早速スクランブル発進せよ!

キミは航空自衛隊のパイロット。日本の平和を守るため、日夜の別を問わず敵からの攻撃を監視しなければならぬのだ。ある日、キミは日本に向かつて飛来する国籍不明機を発見した。敵か? 国籍不明機の飛行目的を確認するためにスクランブルに飛び立たねばならない!! というわけで、このゲームは本当のスクランブル戦を想定して作られたシミュレーションゲーム。敵の位置は日本地図上に表示されるので、それを頼りに敵を探し出し、敵と同じ位置に自分の愛機を移動させる。その上で敵と交戦しなくてはならないというんだから、まさに実戦さながら。とにかく手に汗握る、スリリングなゲーム。愛国心の強い人にはうってつけのゲームだぞ。従来までの空中戦とはひと味もふた味も違ったシミュレーション。俊敏な動きよりも冷静な判断力が要求される。

画面右上の日本地図に白い機影が映し出された。北方から飛来したこの国籍不明機を撃墜することが君の使命。さあF15機に乗り込み出撃! といっても、華々しい空中戦が展開されるわけじゃないんだ



どっきりサブマリン

●テープ 2,800円 丸井エフ・エス・エム



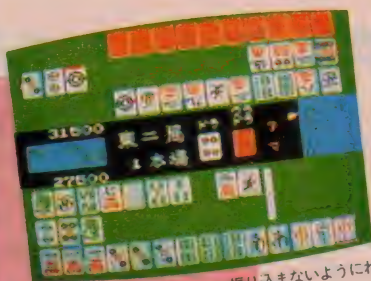
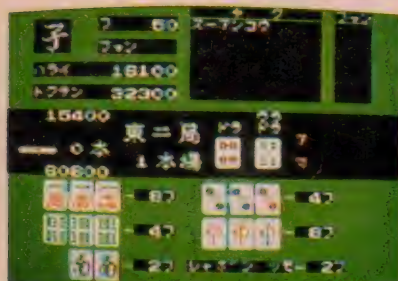
お魚さんばかりに気をとられていると、戦艦の爆雷攻撃や、海底のカニの猛毒アブクでヤツツけられて、すぐにゲームオーバーだ



どデカイ網でお魚さんを狙う。でも、お魚さんだって必死で逃げるので捕獲は大変だ



地球の表面の3分の2を占める海は資源の宝庫。なかでもいちばん簡単に手に入るのが食料であるところのお魚さん。で、このお魚さんを片っ端から取っちゃおうというのがこのゲーム。ちよつとオーバーかもしれないが、潜水艦を使うのダ。でも、安心してはいられない。海底には猛毒のアブクを出すカニがいて、このアブクに触れると潜水艦は木端微塵。哀れ海の藻屑と化してしまうというわけ。海上には戦艦がいて、コイツも爆雷攻撃を加えてくるから用心しなければ。健闘を祈る。



相手は手強いコンピュータ。振り込まないようにね



目指すは国士、大三、役満だって夢じゃない。ただし、大役ばかり狙っていると、ホラホラ点棒がなくなっているではないか

目指すは国士、大三、役満だって夢じゃない。ただし、大役ばかり狙っていると、ホラホラ点棒がなくなっているではないか

事実ではある。BUT! 下手は死んでも直らないのだろうか? お答えします。この麻雀道場入門して出直して下さい。当道場は、アマチュア・コース及びセミプロ、プロフェッショナル・コースと三段階の能力別講習を行っております。自分の実力を考えながら段階的に実力を伸ばしていく事ができます。ただし、先生はコンピュータですから、たいへんに厳しい授業となります。覚悟して下さい。入門者募集中心!

麻雀道場...その道のりは長く険しい。奥義を極めんとする者、数万人。だが果たしてその何人が真の麻雀道を体得しえたであろうか。志なかにして倒れて行った同胞たちよ。かくいう私も、そのひとりである。阿佐田哲也先生の著書を片手に、雀荘に通いつめた口である。親指のタコはその証明だ。しかし、下手の横好きという言葉は確かに存在する。

麻雀の腕をみがくには、もつてこいのソフトだソノ



得点計算では、なんと符の解説まで表示してくれる

コナミの麻雀道場

●ROM 6,000円 コナミ

ドンパン

● 11月3,900円 日本コロムビア

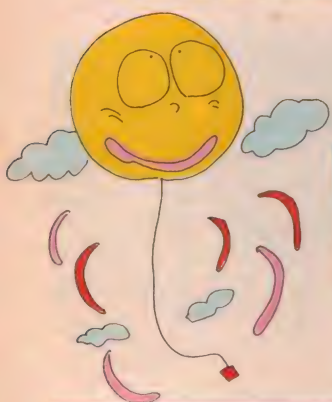
メルヘンの世界。ほのぼのとした温かさが素晴らしい。風船旅行の始まりだよ。

映画「八十日間世界一周」は気球に乗って世界中を飛び続けるお話だったね。空から見下した世界は、全く違う美しさを持っている。山あり、海あり。街並みも全てが絵のようだ。そんなメルヘンチックな気分をタッ

プリ感じさせてくれるのが、このゲーム。ドンパン君は真っ赤な風船なので。ある日、少女の手から離れてフワフワと舞い上ってしまいました。さあ、ドンパン君の冒険の始まり、始まり。彼は故郷のドンパン島を一路目指します。街中を飛んでいると、カラスがドンパンに襲いかかってくる。海の上を飛んでいると、ノコギリザメが。ドンパン島にたどり着いてもチョッキリモンスターが……。艱難辛苦を乗り越えて、風雲児ドンパンは、果たしてドンパン島の王様になる事ができますや、いなや。お後は、自分で遊んでみてね。



ドンパン君の空気が少なくなってくると、飛べなくなり息も吹けずにアウトだぞ。さあ、しほむ前に友だちの風船に触れて補給しよう。旅はまだまだ長く続くのだ



ペンギンデート

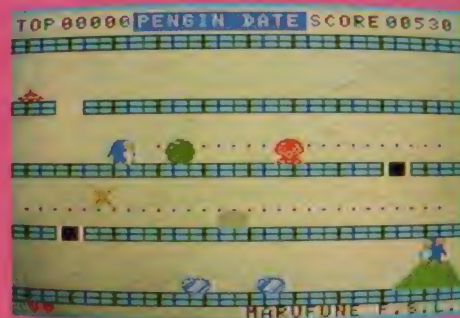
● 11月3,900円 日本コロムビア



今日はデート。彼女とデート。楽しい楽しいデートです。可愛いペンギンのペン太君、今日は朝から大張り切り。毛並みもバッチリ整えて彼女の元へ一目散と、思いきやアップルを邪魔する奴はどこの世界にもいるもので……。ペン太君の行く手には蛇やら、タコやら、なんだかんだが現れる。時間は厳守が、デートの鉄則。美人の彼女も、あんまり待たせると帰っちゃうぞ!! ちよつぷり短足ペン太。ヨチヨチ歩きで頑張ってますよ。みんな応援しよう。下で待ってる彼女の可愛いコト。ハートを頭に乘せた、ナイス・ギャルだ。



可愛いらしいペンギンに見とれちゃいけませんよ。時間厳守よ!



飛んで来るのは風船か? はたまた円盤か。とにかくペン太の飛ぶ



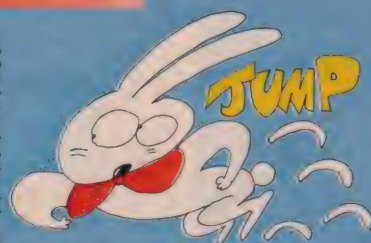
S O F T I N

ジャンピングラビット

●テープ 2,500円 M1A



あのジャンプの所まで、たどり着けるかな? 極めしやうなあ!



ラビット君のんびりしていると敵が来ますよ!



ホップ、ステップ、ジャンプ! ラビット君の山登りだい!

自分のテリトリーを守って生きていく人生なぞ、つまらん! ある日、ラビット君は唐突に思ってしまったのです。若さゆえ悩み、若さゆえ苦しみ、そして行動してしまふ。若者ウサギの特権なのだ。青年は荒野を目指し、ウサギは山頂を目指す。白ウサギのラビット君、自慢の脚力は天からの授かりもの。サージャント・ジャンプ驚異の4m85cm。毛並良好。目はランラン。今だ独身。

さあ、ある日、恐怖の山登りにチャレンジした。頼りとするは「黄金の足」とジャンプ台。花を摘み、山菜などを食べながら、ゆとりのジャンプで頂上を目指したが…。山は魔物。オオカミやキツネなどの天敵が行く手を拒む。極めつけはイガグリ攻撃。やむなくハシゴとジャンプ台のスイッチ登はんに切り換えたラビットだが、山頂は未だはるか高くにそびえる…。果たして登頂はなるか。

行けど進めど、山頂は見えず、くじけずにジャンプするのだゾ!



アイススクリームとけるな

●テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

アイススクリームが溶けたら減給だ。急げや急げ!

パソコンを買って、はや三カ月。未だにキーの配列が解らない。使うのは時おりゲームをする時だけ。うっすらとホコリまてかぶって…。かわいさ、とっても悲し。今こそ一大決心が必要じゃ。効果的に楽しくキーボード練習ができれば、もちろん言う事なし。さて、このソフトはそんな君たちに推薦する一本だ。画面にはアルファベットとアイススクリームが登場。早いとこキーを探して叩かなければ、見る見るうちに、アイススクリームは溶けていく。楽しく学ぼうね。



アルファベット先のアイススクリームの売れ残りを、アイスボックスへ。もちろんアイススクリームが溶ける前にだよ。急がないとトロトロだ



簡単そうでなかなか素速くは叩けないのが、キーボードなのだ



カラフルな色のアイススクリームがいっぱい。楽しいですな



トリックボーイ

●テープ 3,500円 T&Eソフト

興奮／実感／ゲームセンターの
楽しさをそのままのピンボールゲーム

アメリカではゲームセンター・ピンボールという方程式が成り立つほどピンボールが普及しています。テレビゲーム全盛の日本のゲームセンターでもやはりピンボールの一台くらは置いてあります。つまり、飽きのこない、息の長いゲームなのです。未だにファンの方大勢いらっしゃいます。

さて、今回登場のトリックボーイ。コンピュータゲームだからこそできる豊富な仕掛けに、必ずやみなさん目を見張る事と思われまふ。ピンボ

ールマシンの、あのドキつい色と音をソフトに、かつ華やかに再現しております。リアルでシャープなボールの動きは全て計算によりシミュレートされたものです。そのサウンドは臨場感を盛りあげてくれますし、ユニークなチャレンジステージで楽しさはきつと倍増するはず。ぜひお試しください。草々。

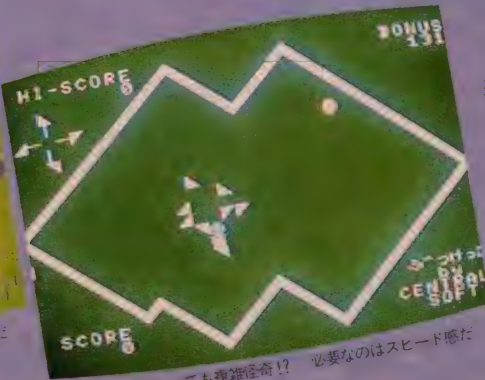
……このようなお手紙をいただいたら、キミのとるべき態度は？ なに、ピンボールなら3万点は軽い？ 甘いんだよ！ 目指すのは10万点以上だ。



ぶつけっこ

●テープ 1,200円 セントラルソフト

あっ危い！ のんびりしてるとつぶされる。ぶつかる前に壁を作ってボール同志をぶつけちゃえ！



押しくらまんじゅう、ドッジボール、石けり、軍艦ゲーム。この「ぶつけっこ」をゲームして、何故か、なつかしい遊びをいろいろと思い出してしまった。多角形のフィールドの中を飛び回る青玉と赤玉。うまく壁を作って、2つの玉をぶつけければ得点だ。もちろんフィールドの形は複雑だから、玉の走り方も多種多様な反射神経と頭をつかわなければ得点できない。これはドッジボールの変形版ではないか？ 得意だったつけ



ムー大陸の謎

●テープ 4,800円 ストラットフォード・コンピュータ・センタ―

太平洋に沈んだムー大陸に続くトンネルの入口を探せ！ ムー帝国の財宝がそこには隠されているのだ！



古代の謎、ムー大陸に隠された財宝を探すキミの旅は始まった。頼りになるのはハンドヘルドコンピュータ「マリ」だけ。南洋の島々をさまよいながら、大陸の入口へ続く道を探し出せ！



ムー大陸の入口はどこに？ 探し出せばキミは大金持だ

古代史というものに興味がある人は多いよネ。古代にもいろいろとあるけれど、根強い人気を持っているのが「ムー大陸」なはず。いつと古い時代に太平洋上にあった大陸である日突然沈んでしまったというところがいしかわかっていない。その大陸がどのぐらいの広さで、いつの時代に、何が原因で沈んだのか……そんなことすらわかってはいない。それだけに夢があつて、ロマンチックで、いろいろと空想を働かすことができないというわけで、これが人気の秘密なのではないかしらん。このムー大陸、そして、その「宝」がどこにあるのか探し出しちやおうと

いうのがこのゲーム。昨年のアドベンチャーゲーム・コンテストで「黄金の墓」と並んで優秀賞を受賞した作品だけあって、ストーリー展開もなかなかオモシロい。豪華客船で世界一周の旅に出たキミは、船上でムー大陸の宝を探すひとりの考古学者に会った。彼の持つハンドヘルドコンピュータ「マリ」にはムー大陸への入口へたどりつく資料がすでにインプットされているというのだ。ところが突然船は難破してしまい、「マリ」とキミは南海の孤島に打ち上げられてしまった。キミは考古学者の遺志を継いでムー大陸を探さねばならない。ガンバレ！



ザウルスランド

●テープ 4,800円 日本コンピュータ

大平原と火山大爆発を舞台に展開される原始人の活躍なのだ

園山俊二の漫画ギャートルズのファンは多いネ。とてつもなく大きいお金が出て来たり、可愛いマンモスが現れたり。太古の世界はほのぼのとしていたなあ……。でも、いつの時代も食料確保は大変なお仕事なのです。時は紀元前100万年の大平原。こん棒ひとつでモグラ・マンモス、恐竜退治。それだけでも、ひと苦労なのに、火山も時おり大爆発。火の玉が空から降って来る。この真つ赤な火山弾をかわして、生き延びる事は果たして可能か？ 火山の罠が大きくなったら要注意。モグラたたきの面白さと火山の爆発から逃れるサバイバルゲームをミックスしたゲームだ。

地面がゆれる。噴煙がたなひく。火山の大爆発は近い生きとし生ける者よ、逃げろや逃げろ！



UFOインベーダー

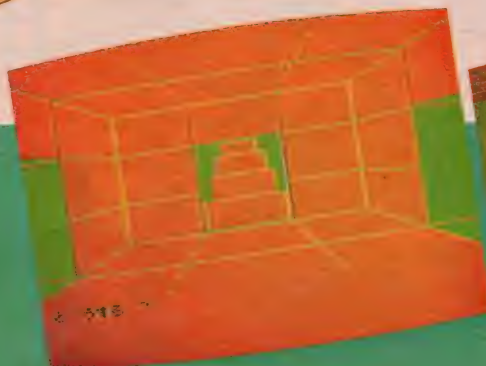
●タイプ 2,800円 丸舟・エフ・エス・エル



インベーダーがUFOに乗り、君のムーンベースを襲撃! リアルタイムで行うゲーム。君はインベーダーの攻撃にどこまで耐えられるか?

インベーダーがUFOに乗り次々と襲いかかるのだ!!

インベーダー殺しのプロと自他ともに認める君に、新たな挑戦が待っている。それが、このUFOインベーダーなのだ。複雑な地形に立つムーンベースをたった一人で守ることがキミの使命。広大な宇宙空間の彼方から、おなじみのインベーダーが襲い来る。やや!! 敵はUFOに乗って飛来して来るではないか! これまでインベーダーの攻撃という直線的ワンパターン・マンネリだった。しかし、飛行能力を得た彼等の攻撃は今や変幻自在・千差万別・南無八幡大菩薩……ともかくスゴいのだ。世界を股にかける「サナイパー」を自称する君よ。今こそ、俺の兄サナイパーを自認する君よ。今こそ、俺の兄サナイパーを自認する君よ。今こそ、俺の兄サナイパーを自認する君よ。



ピラミッド

●タイプ 1,980円 セントラル



20世紀もまもなく終わろうとしている今日になつても、未だに解けぬ謎は数多い。そんな一つが「ピラミッド」の謎だ。ピラミッドは王家の墓といわれているが、それは果たして本当か? それならば財宝は? なぜピラミッドの内部は迷路になっているのか? わからないことばかりだ。この謎を解きながら、王室に隠されたエジプト王朝の財宝を探し出し、おとうというのがこのアドベンチャーゲーム。ピラミッドの内部を探索しながら、そこに隠されているキーワードを探し出し、それを頼りに王室を探す。マゴゴしている天井が落ちて来たり、迷子になってしまうたり、ミイラ男に襲われたりと、とんでもない目にあつてしまうぞ。とにかく難かしい。一度で解けたなら、キミは天才。まあ、一度や二度の失敗でくじけていたんじや絶対に王室にたどりつけるはずはない。地図でも書きながら気長に、一カ月ぐらいかかって解ければ上出来だ。それほど難しいゲームですぞ。

キーワードを解きながら、ピラミッドの内部は迷路に迷い、財宝を探し出せ!

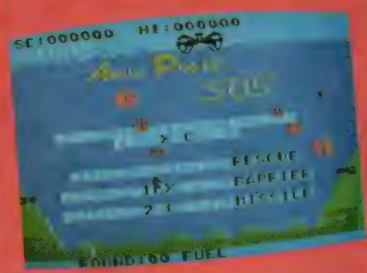


アクアポリスSOS

●ROM 4,800円 セネラル ジョイスティック使用



海中に漂うタツノオトシゴ。こいつを上手く使うとポイントが上がる。早くアクアポリスの住人たちを救出せよ！



アクアポリスが攻撃された！
急いで住人を救出せよ！
キミの船の現せとくるぞ！

海底都市アクアポリスが敵のミサイル攻撃を受けた！至急アクアポリスの住人を海上基地に避難させなければならぬ。しかし、その連絡船はわずかに一機。おまけに一度にひとりしか乗れない。だが、敵は次々にミサイルを打ち込んで来る……というわけで、キミは連絡船を上手く操作し救出しなければいけない。これがキミに課せられた指命だ。困難な状況の中で、キミはジョイスティックを上下左右に俊敏に動かし、敵の瞬間のスキをついてゲームを攻略せよ。敵は単にミサイルで攻撃してくるばかりではない。謎の潜水艦を使い、連絡船に攻撃をしかけてくる。この潜水艦は水中ビームでやつつけてしまえ。だが、この水中ビームのスウィッチは一度ONにするとなかなか解除させることができない。うかうかすると連絡船もやつつけられる。急げ！

アクアポリスを狙う敵のミサイル潜水艦の攻撃は軌道だ。キミの任務はシマする敵はやつつけろ

メガロポリスSOS

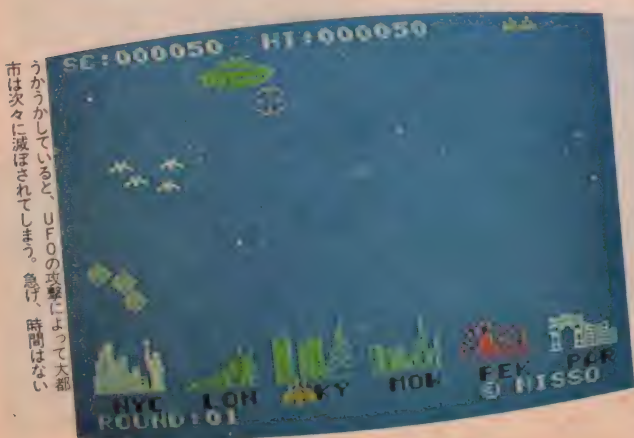
●ROM 4,800円 セネラル



キミに出来ることは、ただ“空雷”を設置することだけ。どこにUFOが飛来するのかわからない。そこを予想しなければならぬのだ！

UFOに襲われた街を救えるのはキミだけ。
アドバラン爆発兵器で母船を爆破せよ！

東京・パリ・ロンドン・ニューヨーク。世界中の大都市がある日突然謎のUFO軍団に攻撃された。しかし、地球にはUFOを一撃のもとに破壊できる武器などない。これをまさしく地球の危機だ。しかし、UFOに攻撃されるのをただ指をくわえて見ているなんてことはできないのが人情。決定打には欠けるものの、なんとか開発されたのが新兵器「空雷」。アドバラン状の気球に積まれた爆破兵器で、UFOはこれに触れると爆発してしまう。しかし、母船のいる空間まではこの新兵器はとどかない。おまけにUFOがこれに触れ爆発すると、小さなミニUFOが飛び出して来る。こいつを退治するためには、やはり空雷を使わねばならない。つまり、どこに飛んで来るのか予想を立て、空雷を設置するというわけだ。難かしいがやりがいのあるゲームですぞ。

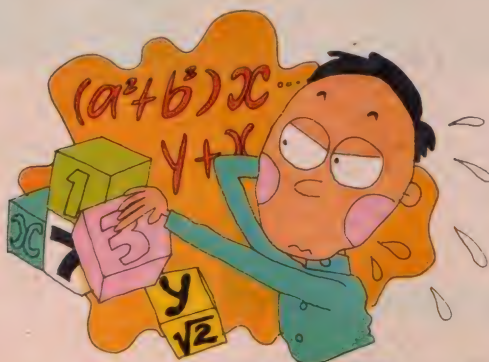


うかうかしていると、UFOの攻撃によって大都市は次々に滅ぼされてしまう。急げ、時間はない

パソコン数学学習

●テープ 各4,500円 オーク

小学校時代は算数。それが中学校からは数学と名前が変わり、内容もグリーンと複雑になってしまふ。そこで小学校時代は算数が得意だったのに、中学生になったとたんにナニがナニだかわからなくなつて、一気にニガテな科目となつてしまつたりするわけだ。なんて数学が難しいのかという、それは算数に加えて新しい要素がいろいろと入ってくるため。この新しい要素を各々の要素別に学習できるソフトが発売された。このパソコン学習シリーズ、内容は「正の数・負の数」「不等式」「平方根」(以上は各上下2本組み)と「一元一次方程式」「最大公約数・最小公倍数」(各1本)。これらはひとつたりともおろそかにはできない重要なポイント。しっかり学習して数学を得意科目にしよう。



中学2年 不等式

中学1年生までは「 \sim 」という、等式しか習わなかったけれど、中学2年生に入るとAはBよりも大きい「 \sim 」とか、AはBよりも大きいと同じである「 \sim 」という形の式「不等式」というのが登場する。この不等式とはどんなものか、今のうちに理解しておかないと、そのうち不等式をふんだんに使う高度な計算方法が統々と出て来るから、なんとしても今のうちに身につけておきたい。しっかり学習しようネ。

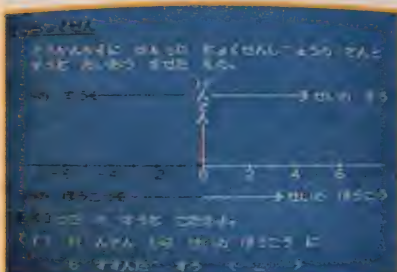
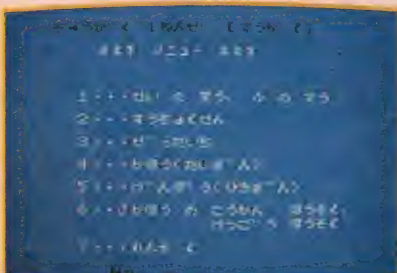
EX-21

a	b	c	7	1	9
-5	-2	3	$a+b=$	$b+c=$	
-2	1	-5	$a+c=$	$b+c=$	
-2	8	7	$a-c=$	$b-c=$	
3	5	-2	$a-c=$	$b-c=$	
6	18	9	$a-c=$	$b-c=$	
-6	18	9	$a-c=$	$b-c=$	
-16	-6	-3	$a-c=$	$b-c=$	

中学1年 正の数・負の数

小学校の時には0よりも小さい数は存在しないと習ってきたけれど、中学生になると0よりも小さな数がいくつもあるということを知つて、この0よりも小さい数が負の数。そして、今まで習つてい

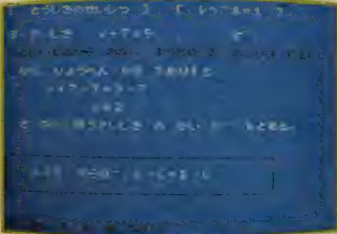
た0よりも大きな数を正の数という。正の数・負の数を解説とテストの併用でより早く理解するために開発されたのがこのソフト。難しい理論もMSXで簡単に覚ええられる時代がついに到来したのだ。



加減乗除と分数計算が出来れば小学1年生でも解けちゃう。こんな問題でベケを取ってしまったら、もうキミの数学の実力向上は望めない! ま、そんなことはありえないだろうネ。

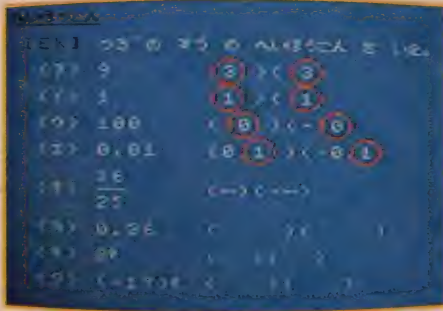
中学1年 一元一次方程式

さて待ちに待った未知数(X)の登場。やっぱりXが出て来ないと数学の雰囲気がないネ。一元一次方程式はXの数値がなんであるかを求めればいい、というとても簡単な課目。



平方根

「ルート」を展開した数値が平方根。てつり早く言えば、 $\sqrt{\quad}$ の平方根が $\sqrt{\quad}$ 、というように平方根を2乗した数値が $\sqrt{\quad}$ の中に入っているワケ。簡単に頭の中で計算できる数値が、今回のソフトでのお勉強だ。紙もペンも使わずにゲーム感覚で楽々解ける物足りなさを感じる。ま、微積分の基本だと思つて遊んでくれたまえ。





S O F T I N

MSXパソコンカルク

●ROM 9,800円 郵海クリエイト

MSXを買ったけど使いこなせないキミ、
これを使ってオートメ化を進めようおう!

パソコンは便利だ。とにかくいろいろなソフトに使える、ということでもMSXを買った人も多いのでは? でも現実にはお手軽なゲームソフトにうずもれる日々、という人がほとんどのはず。たしかにコンピュータゲームはオモシロい。でも、MSXパソコンはもっともつといろいろなことができるのだ。その可能性を引き出してくれるのがコレ。簡易表計算機能に英文・カナワープロ機能をプラスした驚きソフトなのだ。これさえあればMSXパソコンが、またひとまわり大きく見えてくるはずネ。で、これらの機能をどう使うのかというと、たとえば表計算機能ではテストの成績集計ができる。家計簿にもなる。マイカーの燃料管理ができる。さらには住所録にもなるし、カレンダー計算や売上管理、在庫管理などなど。実にいろいろなことに利用できるというわけ。おまけにファンクションキーの活用によって、すべてのデータを並びかえることもできてしまうのだ。英文・カナワープロも便利だよネ。これさえあればタイプもいらな。これでキミの家もオートメーション化されるというわけ。



MSXはゲーム専用パソコンじゃない。いろんな表計算もできるゾ

例えば、飲食物のデータなんでもこれの通りに、お手軽ものです

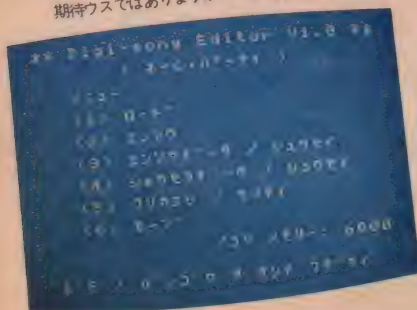
ホームパーティ曲集Vol.1

●テープ 3,500円 リットーミュージック

家族みんなが揃ったら、
楽しいMSXパーティの始まりだ!



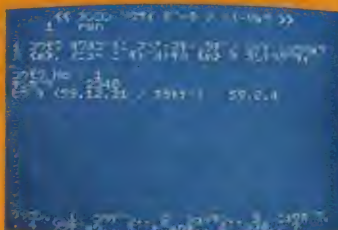
T.P.O.で選曲でき、アレンジも簡単! MSXならではのマルチ機能。こりゃレコードではできません。が、音質は期待ウスではありませんが、ね



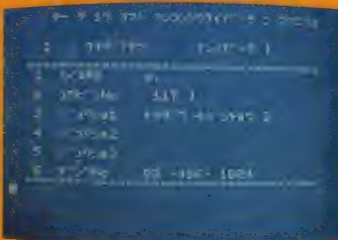
3声でアレンジしたホーム・パーティ・ミュージックが音楽データとして収録されている。収録曲は、「結婚行進曲」「幸せなら手をたたこう」「ジングル・ベル」「赤鼻のトナカイ」など、ホームパーティには欠かせない曲ばかり全14曲。家族みんなが揃ったMSXをかねてパーティの始まりだ。ちよつと変わって、面

白そうだね。鑑賞はもちろんのこと、これらの曲の速さ、調子・音色など細部にわたって自由に变化させることが出来ますよ。この曲のデータをもとに、自分なりのサウンド・メイキングを楽しんでみよう。さあ、父さん、母さん、兄さん、姉さん、みんな大集合!!

10代のキミたちにはまだわからないと思うけれど、大人になると親類や友人、会社の上司や同僚等々、多くの人とおつき合いをしなければならなくなる。そうするとお中元やお歳暮はそれぞれに送らなければならなし、結婚式とか、子供が生まれた時の祝い、お葬式や法事だなんてわずらわしい儀式がいっぱい。このすべてにお祝いだとか、香典だとか、とにかくお金がたくさんかかるよっぽどしっかりマネージメントしなければ、うかうかしてたら破産し



わずらわしいけど、社会生活の最低限のおつき合い。マメに行う誠実さが評価されるよ



ちやうぞ。というわけで、そんなことにならないようにお金の出入りをしっかり管理してくれるのがこのソフト。他に、住所録や生年月日など個人の歴史も記録できるぞ。

冠婚葬祭マネージメントプログラム

●テープ 3,500円 オーク

ソフトリスト

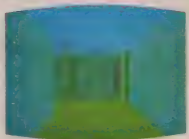
ゲーム、教育、実用とバラエティに富んでいるMSXソフト。買う前にジックリ選べる便利なリスト。よ〜く読んで狙いを絞って下さいネ。

エクステンジャー



もしキミが恐ろしい多元宇宙に飛び込んでしまったらどうスル!? 相手の宇宙に突然出現してしまった青エイリアンと黄エイリアン。飛来するブラックホールとホワイトホールを使って入れ替えてあげよう。宇宙の混乱をキミの機転と知恵で救うのだ。■ROM 4,800円 アスキー

イリーガスEpisodeIV



ここは三次元の迷路の中。キミはカーソル・キーを頼りにここを脱出しなければならぬ。周囲の状況をシッカリ把握して進まなければ迷子になっちゃうぞ。しかも突然エイリアンが出て来たりするので気をつけなければいけない。怖いゲームなのだ。■ROM 4,800円 アスキー

アニマル・ケアターカーザセブンス・デイ



「アニマル」のほうは、牛泥棒をやっつけながら牛を立派に育て上げるゲーム。「ザ・セブンス・デイ」は七次元の空間に迷い込み、おまけにエンジンがバラバラになった宇宙船を修理して元の宇宙空間にもどすというゲーム。ひとつのソフトで2通りの楽しみ。■テープ 4,800円 オーク

あ

MSXダービー



ここは芝生の緑がまぶしいMSX競馬場。スラリ揃った名馬がまもなくゲートインしようとしています。オッズを見れば本命無きの混戦模様。勝利をおさめるのはどの馬か!? キミも連勝複式で予想して下さい。手持ちは3,000円、倍になるカオケラになるか!? ■ROM 4,800円 アスキー

一次方程式の解法



数学がニガ手だという人は多いが、その最大の原因は方程式だとか。その基礎ともいえる一次方程式を、ゲーム感覚で楽しみながら身につけていこうというソフト。解説・例題・テストの三本立てで、効力はバッチリ。■テープ 1,980円 セントラル教育

ドレミ教育2巻

いろいろ積木遊び



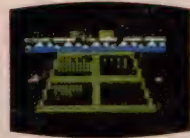
MSXを使った塗り絵あそびで、色の使い方や、上手な絵を書くコツを覚えようという幼児向け教育ソフト。ほかに一瞬でスプーンやネクタイが他のモノに変身する「ぴっぴり変身」や「どうぶつかおづくり」で楽しく遊びながら学べるぞ。■テープ 2,500円 マール社

あーみだーくじ



「オレたちひょうきん族」でお馴染み、あみだばあの唯一の武器のあみだをMSXにしちゃったゲーム。あみだといっても、その過程でいろいろとトラブルが連発。1度プレイをした人もそのオモシロさに思わずニヤリとさせられちゃうのだ。■テープ 2,800円 ポニカ

明るい農園



田んぼを荒らす熊やカラスをやっつけてその間に田植えをやっちゃおうというゲーム。でも、お百姓さんの武器は石コロだけ。正確に当てなければ熊やカラスが撃って来るぞ。やられないうちに田植えをすませちゃおう! 『ファイアーボール』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

英語動詞活用



日本人には不得意な英語の動詞の活用法を、現在・過去・過去分詞と、3つを同時にディスプレイすることにより、要領よく覚えることのできる教育用ソフト。テスト形式だから短時間のうちに実力をつけることができるのだ。■テープ 1,980円 セントラル教育

雨の日は大忙し



梅雨時の6月、ビルの谷間のボロアパートに引越してきました。ネズミが屋根裏を走りまわると、クギが抜けてボタボタ雨もりが…。ネズミを退治してクギを修理するのだ。毎年雨の日は忙しくて忙しくてイヤ! 『スーパードアーズ』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

アドベンチャー太



ダイヤモンドを狙って悪魔の城に忍び込んだ勇敢なチュー太。中には悪魔の手先のカエルがウウウ。つばの中にも巨大なクモ、ヘビ、サソリがチュー太に襲いかかろうと待ち構えている。十字架をたてに、早くダイヤを見つけなければならぬ。頑張れチュー太。■ROM 4,800円 MIA

MSXパソカルク



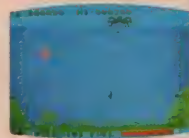
MSXはゲームマシンではない。いろいろな可能性を持っているのだ。その可能性のうち、英文・カナワープロ機能と簡易表計算機能を引き出してくれるのがコレ。住所録にもなるし売上や在庫管理など、いろんなことに使えるようになるぞ。■ROM 9,800円 東海クリエイト

ウォーリア



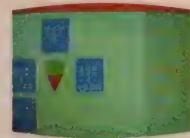
ヨロイ兜に身を固め、青電刀を片手に持てば、気分はまるでギリシャ・ローマの戦国騎士。迷路の中にいる怪物と戦ってカワイイお姫様を助け出せばキミは英雄になれるのだ。迷路はさまざまな方向に分かれていて、どの道を選ぶかで戦士の運命も変わってくる。■ROM 4,800円 アスキー

アクアポリスSOS



海底都市アクアポリスがミサイル攻撃を受けた。大変だ! 住民を避難させなければならぬ。しかし、海の中には敵がいっぱい。救助に向かうサブマリンに次々と襲いかかって来る。敵の攻撃を避けながら、キミは何人を救えるか? ■ROM 4,800円 ゼネラル

アイスクリームとけるな



アルバイト先のアイスクリームの売れ残りアイスクリームを溶かしちゃったら減給だ。逃げろ! ■テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

カロリー計算のプログラム 化学・元素記号マスター



やせたい、いえい食べたい。こんな悩みを持つ人は多いはず。でも目的達成への努力はとっても大変。そんな方にピッタリなソフトがこれ。MSXで栄養をコントロールして、カロリー計算でイキイキ生活を広げよう。さあ健康ライフを実現だ。■テープ 5,800円 オーク



化学のお勉強をする上で最低限身につけておきたい難しい元素記号をバッチリ記憶するためのソフト。ゲーム感覚でMSXを楽しんでいるうちにいつの間にかあ

の覚えられずと頭をいためた元素記号が記憶出来るのだ！ ■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

カラー・トーチカ



「痛快さ」にかけてはピカイチ。キミのいるトーチカめがけて攻め寄せる敵を機関銃で一斉掃射だ！リアクションはないものの、銃声がいっぱい。これだけでも気分が良くなってしま

うのだ。■ROM 4,800円 マジックソフト

CAR RACE

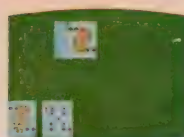


■ROM 4,800円

普通のカーレースゲームに燃量補給という新要素が加わっている。キミは泣く子も黙る迷ドライバー？。まわりの車を追いついて走行距離をのばしていこう。ポイント他車とクラッシュしないように気をつけて給油することだ！



MSX-21



カード・ゲームの中でもいちばんポピュラーな、ポーカーとブラック・ジャックが楽しめるのだ。これさえあればカードも、対戦者も探す必要がないので、プレイをしたいと思ったら勝手場所も選ばずに楽しむことが出来る。なんなら勝

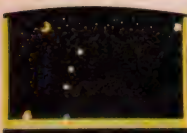
MSX-BASIC演習



理解できたかどうかその度にキチンとチェックできます。(初級・中級・上級) ■テープ 3,980円 日本マイコン学院

このプログラムは、これからMSXのBASICの勉強をしようという方に、画面上でわかりやすく説明した実に有難いソフトなのです。

カラーボール



けるたびにボールは色を変え、最後は白くなって空に帰って行きます。ロマンチックなムードがあふれる。■ROM 4,800円 ハドソン

イタズラ好きのエンゼルが、雲の上から落とすボールを魔法のフライパンで受け止めて、空に帰してあげようというゲーム。フライパンで受

怪獣大行進



■テープ 2,980円

画面の隅に12匹の怪獣たちがズラリ勢ぞろいする。さて、その中でコンピュータが選んだ4匹の怪獣は一体どれだろう？ さあ頭をひねってさがし出してみよう。何度目に正解を出せるかな。本格的知識ゲームの世界にきまめチャレンジだ！



おてんばベッキーの大冒険



って、そこにエイリアンを落とす。そうするとあー不思議、エイリアンはリングに変身しちゃうのだ！ ■ROM 4,800円 MIA

エイリアンの住む家を、おてんばベッキーちゃんが大冒険しちゃうというゲーム。ベッキーちゃんは逃げながらも落とし穴を掘

冠婚葬祭マネージメントプログラム



いつ誰に、いくらお祝いをあげたか、そのすべてを記録できるのがこのソフト。住所録にも使えるので便利！ ■テープ 5,800円 オーク

わずらわしいことだけれど、大人になるといろいろと「おつきあい」が必要になる。そのおつきあいにはお金が常にかかってくるので大変。

ガンマン



特に酋長の攻撃は猛烈。生きるか死ぬかは全てキミの勇気とガンさばきにかかっている。『サブマシンシューター』併録。■テープ 3,800円 ハドソン

大西部に現れたキミはひとりのガンマンだ。テントや木立の陰に隠れながら、或いは馬の上から次々に襲ってくるインディアンと戦うのだ。

カラー・ミッドウェイ



■ROM 4,800円

男の子ならばたいいの人が戦争ごっこは大好きだったはず。そんな人向けのソフトがコレ。たった3機の飛行機で敵艦隊をドンドン爆撃攻撃していこう。味方の飛行機も、敵艦の型も動きもまさに本物ソックリのウォーゲームの決定版。マジックソフト

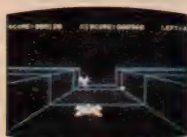
音感トレーニング



きちゃうからネ。おまけに音符も符面も読めるようになって。なんと便利なソフトなのだ！ ■ROM 4,800円 リットーミュージック

音楽がまるっきりわからないって人も、これからはもう安心。このソフトでゲームをしているうちに、知らない間に音感がバッチリ身につ

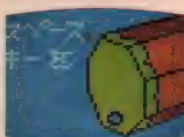
カエルシェルター



タマゴからオタマジャクシ、そしてカエルにと変身していくエイリアンを、ミサイルで射ち落としていくゲーム。敵は可愛いけれど、見とれていたらダメ！ものすごいスピードで襲って来るんだから、うかうかしてたらコッチがやられちゃうぞ！ ■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

タマゴからオタマジャクシ、そしてカエルにと変身していくエイリアンを、ミサイルで射ち落としていくゲーム。敵は可愛いけれど、見とれていたらダメ！ものすごいスピードで襲って来るんだから、うかうかしてたらコッチがやられちゃうぞ！ ■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

おみくじ



な？ 良い縁談が来るかもしれない。病氣はしないだろうか？ マイコンおみくじで運勢を占おう！ ■テープ 3,800円 チャンピオンソフト

老いも若きも男も女も、長い人生には喜怒哀楽がある。泣くも笑うも時の運？？ 気にならないよう、気になるのが自分の運勢。金運はどうか

カップル



いろいろな種類のカタチや単語・遊び道具がアトラダムなカップルでディスプレイに現われて来るから、キミは同じ仲間を選んで素早くキーを押さなければならない。正確かつ俊敏にモノを判断する感覚を身につけよう。カップルでぜひ楽しむべし。■テープ 4,800円 アートサブライ

いろいろな種類のカタチや単語・遊び道具がアトラダムなカップルでディスプレイに現われて来るから、キミは同じ仲間を選んで素早くキーを押さなければならない。正確かつ俊敏にモノを判断する感覚を身につけよう。カップルでぜひ楽しむべし。■テープ 4,800円 アートサブライ

黄金の墓



砂漠の中の冒険は謎のメッセージから始まる。悪漢との戦い、美少女との出会い、猛獣の襲撃、森を抜け、クフ王の秘宝を追い求める壮大なアドベンチャーの旅。第1回アドベンチャーゲーム最優秀賞受賞作品。■テープ 4,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

砂漠の中の冒険は謎のメッセージから始まる。悪漢との戦い、美少女との出会い、猛獣の襲撃、森を抜け、クフ王の秘宝を追い求める壮大なアドベンチャーの旅。第1回アドベンチャーゲーム最優秀賞受賞作品。■テープ 4,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター



ゴルフカントリー



大自然の中、思いっきりクラブを振るゴルフは健康にいい。でも雨や雪が降ったら出来ないネ。そんな日はMSXでゴルフのコツを身につけよう。ホール数は9ホール。風の動きを十分に考えて、さあショット！ホールイン・ワンを狙え！ ■テープ 2,800円 アポロテクニカ

ゴルフゲーム



クラブの種類から力の入れ具合、そして方向までプレイヤー自身で選べる。おまけに本物並みのバンカーやウォーターハザード、そして立木までもズラリそろえてある。なかなかの難コースぞろいだ。ホール数は9、これも本物並みだネ。 ■ROM 4,800円 アスキー

コンピュータ・オセロ



オセロはわずか10年ほど前に日本で考案されたゲーム。それが今やプレイヤーの数は世界中に数億人もあるという。もちろんマイコンゲームにもなっていて、MSX対応がコレ。初心者から有段者まで、誰もが楽しめるよう難易度が4段階に分かれている。 ■ROM 3,500円 SONY

ザウルスランド



時は原始時代。恐竜がカッポしている大平原にキミはいる。キミの身を守るべき武器は唯一、こん棒だけ。こんで恐竜をやっつけるのだから大変。おまけに火山が爆発を始めた。火の玉にぶつかると死んじゃうぞ！ ■テープ 3,600円 日本コロムビア

よいこのくらべこ

3歳児からのパソコン学習



お母さんと一緒にMSXをいじりながらいろいろとお勉強ができちゃうソフト。踏切や汽車、ヘリコプターの正しい音やピアノを使った音感教育、そして信号の正しい渡り方なんかがコレ本で学べちゃう。パソコンもこのぐらいの頃から親しみたいネ。 ■テープ 5,200円 オーク

サブマリンシューター



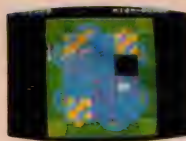
恐ろしい海底洞窟をあなたはドコ迄進めだるうか？失われたアトランティス帝国の謎をさぐるために終わりなき旅にイザ出発するのだ。せまり来る幾多の障害物を避けながら果たして生き残ることは可能か!? 『ガンマン』併録。 ■テープ 3,800円 ハドソン

コンテナクイズ



コンテナ船に、自動車や自転車を積み込むけど、何処に積んだらいいか、さっぱりわからない。いつもは親切なポロリ船長さんも、今日はさっぼを向いたまま。さあ、大変！キミの鋭い推理とヒントでパツチリ答を見つけてね。 ■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

クレイジートレイン



運転手が居眠りをしてしまったのか、それとも整備にミスがあったのか!?とにかく乗客を満載した列車が暴走を始めてしまった。さあ、一大事だ。この危機を救うにはクレイジートレインが脱線・追突しないようポイントを次々と変えるしか方法はないのだ。 ■ROM 4,500円 SONY

クレージーブレット



実戦さながらの戦車と戦車の戦いだ。発射したミサイルはキミの誘動しだいで敵の戦車めがけて飛んで行く。でも、ここでミサイルの行方にはばかり目をやってたんじゃないアブない。敵だててキミの戦車めがけてミサイルを発射している。ヒット & ウェイで戦え！ ■ROM 4,800円 アスキー

クラシック名曲集VOL.1



3声でアレンジされたクラシックの名曲を収録。鑑賞はもちろん、曲の速さや、調子、音色などを曲の細部にわたって自由に变化させることができます。曲は「トルコ・マーチ」や「エリゼのために」などご存知の名曲14曲を収録。 ■テープ 3,500円 リットーミュージック

けっきよく南極大冒険



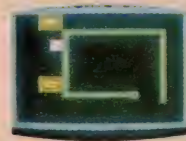
く！LOVE 地理！日本生まれのペンギンくんが、一枚の地図を頼りに南極大陸一周の旅をするというゲーム。ゲームだからといってバカにしてはいけない。このゲームをしているうちに、知らず知らず地理の勉強が出来ちゃうという仕組みになっているのだ！ ■ROM 4,800円 コナミ

ゴキブリ大作戦



ネズミ以上に繁殖力強いのがゴキブリ。台所に次々とタマゴを生んで、それがまた育ちタマゴを生むというわけで、これじゃあタマラない。そこでこの憎きゴキブリをやっつけようというのがこのゲームのテーマ。さあ、ゴキブリを全滅させよう！ ■ROM 4,800円 マジックソフト

コメットテイル



コメットとは彗星のこと。キミは長い尾を持った流れ星になって宇宙を飛び続けなければならない。唯一のエネルギーは宇宙を漂う塵なのだ。自分と同じ色の塵を食べると、ほうきの部分はドンドン長くなる。頭の部分を壁やほうきにぶついたらラジ・エンドだ。 ■ROM 4,800円 アスキー

キング&バルーン



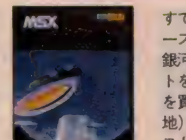
大変だ、王様がナゾの風船部隊にさらわれちゃう！王様が風船の国に着く前に射ち落として王様を救出しなければならぬのだ。残された時間はわずか。さあ、ガンバって風船を打ち落そう。風船は次々に襲って来るから油断大敵だ。 ■ROM 4,500円 ナムコ

ギャラクシアン



指令「エイリアンを撃破せよ!!」宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。愛機ギャラクシアンで追撃しよう。次々に猛烈な反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミック・ミサイルで撃破するのだ。ゲームテクニシャンをうならせるスペースゲーム。 ■ROM 4,000円 ナムコ

ギャラクシー・トラベラー



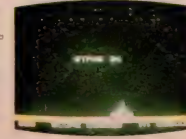
すでにおなじみ「スターベース」のMSX版の登場だ。銀河を旅するキミは、ロケットを操縦して惑星間の土地を買い、次々とベース（基地）を建てていきます。長編ストーリーのスペース版すごろくゲーム。持ち金をよく考えて宇宙の大金持ちになろう！ ■テープ 2,980円 日本マイコン学院

ギャング・マスター



銀行に押し入って金を奪い取り、警察につかまらないよう逃げるというゲームなんだけど、別に誰かが追いかけてくるわけじゃない。次々に出てくるコマの場所を当てていく「マスターマインド」ゲームというワケ。無事に脱出するためにはカンも必要だ！ ■ROM 4,800円 アスキー

キラステーション



空中に浮かぶ宇宙基地を破壊するのがキミに与えられた使命なのである。攻めるエイリアンに我が地球軍は砲台しか残っていない。誘惑できるミサイルを駆使して敵ステーションを破壊しよう。地球の危機を救えるのはキミだけ!! 『バイオテック』併録 ■テープ 3,800円 ハドソン

ギャングマン



スピードを競うというよりも、競走相手との戦いに力点を置いたカーレース・ゲーム。相手は銀行ギャング。\$袋とダイヤを満載したギャングたちの車をキミは車で追いかける。近づくとギャングたちが発砲してくる。反撃して敵を倒すと100点入るゾ。 ■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

SUPER DRINKER



こめ! ■ROM 4,800円 アンプルソフトウェア

無類の酒好きがあちこの酒をかすめて、ほろ酔い加減でフラフラ歩いてます。と、追いかけてきたお巡りさんと街角でバッタリ。さあ、つかまらないうちに逃げろや逃げろ。早いうちに全部のボトルを飲み尽くして次の街へ目散に逃げ

スターコマンド



ます。■ROM 4,800円 アスキー

大宇宙を舞台に、宇宙船を駆使して行なわれるスターウォーズのシミュレーション・ゲーム。敵の攻撃に気をつける一方、自分の宇宙船の燃料やパワーにも十分気をつけよう。ガス欠で宇宙船が動かなくなることもあるから要注意なのであり

SQUISH'EM



にはエイリアンがウヨウヨいるから気をつけよう。なにせ、つかまったら落とされちゃうもんネ! ■ROM 4,800円 シリウス 発売元: アスキー

お金のいっぱい入ったカバンが置かっぱなしにされているビルの48階にまで忍び込み、そのカバンを手に入れてくるゲーム。でも、このビル

3Dテニス



めす。■ROM 4,800円 アスキー

立体的なディスプレイで、本格的なテニスが楽しめるゲーム。なにせボールの高さまで正確に理解していなければ打ち返すことも出来ないのだ。考え方によっては本当のテニスよりもムズかしいぞ!! 雨の日にもこれならバッタリ楽し

小学生の算数



■テープ 各3,600円 オーク

《かけ算・わり算・ひき算・たし算・図形・分数I, II・小数I, II》小学校で学習しなければならない算数のすべてを、アイテム別にプログラム。だからニガ手なものを、くり返し学習することが出来る。まさに「マイコン・家庭教師」といえるソフト。

ジュノファースト



■ROM 4,000円 SONY

原子カッターを搭載し、四次元へもワープが出来る最新鋭迎撃機ジュノファーストを駆使して、敵基地マグネットステーションを攻撃するというゲーム。銃声もリアルだし、敵機のスピードも早く、気がついた時キミはもうスペース・ウォーズのまっただ中だ! ■ROM 4,000円 SONY

ゼクス光速2000光年



■テープ 3,800円 デービーソフト

宇宙空間を光速で走り抜ける最新迎撃機ゼクス号。乗り込むキミの操縦テクニックに命運はかかっている。立体感あふれる画面は、まさにリアルそのもの。あらゆる方向から攻め込んでくる敵を次々に撃破し、敵の基地内に侵入するのだ。

ザ・ドッキング



■テープ 2,800円 アートサブライ

遊びながら英単語の暗記ができる、実に有難いゲームなのだ。マイコンゲームの一番ベーシックな型・ブロック崩しと英単語の勉強が一緒になっている。つまりドッキングされているワケだ。単語の内容から考えると中学生向けにだネ。

スーパービリヤード



このゲームでテクニックをバッチリ身につけて、今度は本当のビリヤードに挑戦してみたいかな? ■ROM 4,800円 HAL研究所

ビリヤードにもイロイロな楽しみ方があられるけれど、なかでもいちばん難しいといわれているのが7つのボールを使う「プール」というゲーム。このゲームでテクニックをバッチリ身につけて、今度は本当のビリヤードに挑戦してみたいかな?

スパークー



やおう! ■ROM 4,500円 SONY

主人公は炎と闘うダイナマイトボーイのスパークーくん。彼は部屋の中をあばれまわる炎やライター、爆弾を相手に戦うワケなんだけど、なにせ彼自身もダイナマイト。うかうかしていたら火がついてしまう。火がつく前に水で敵を退治し

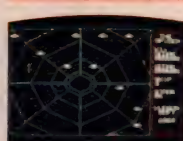
シーボンバー



■テープ 3,800円 ハドソン

キミは水中深く潜行する孤独なフロッグマン(潜水夫)なのだ。海の中には、根の暗いネクラゲやサメなど恐ろしい敵がウヨウヨ。ダイバーガンをフル活用しながら戦い抜く。もちろん酸素がなくなればアウトだぞ! 「HELP」併録。

ザ・スパイダー



■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

凄まじいスピードでキミのロケットに向かって来る謎のUFOを片端から、撃って撃ちまくるアクション・ゲーム。とにかく敵よりも早く行動して、その敵をやっつけるためには、ゲーム馴れた俊敏な動きが必要だ。難しいゾノ

スーパースネーク



だぞ!! ■ROM 4,800円 HAL研究所

四角いオリとじ込められた食い意地の張った2匹の蛇が主人公。どちらが多くのおもむきで、長い時間生きることが出来るか!? それで勝負が決まるという、これが本当のサバイバルゲーム。オリや相手にチョットでも触れただけ負けだぞ!!

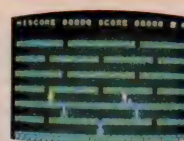
SUPER COBRA



■ROM 4,000円 コナミ

映画「ブルー・サンダー」に出て来たような高性能ヘリコプターを唯一の武器に敵の基地を攻撃するというゲーム。敵基地の攻撃力もなかなかのものだから、うかつに近づくことは出来ないゾ。おまけに謎のUFOも攻撃して来る。がんばれスーパー・コブラ!

ジョーキングマン



■ROM 4,800円 クロストーク

いたずら好きっていうのは好奇心にあふれてるって事なんだ。だから気が向いたら危険をかえりみずにどこへでも忍び込んで。キミはいたずら好きの少年だ。監視員の目を盗んで工場に侵入。点検ロボットカンを出したらハンマーで発

ザ・ブレイン



■ROM 4,800円 アスキー

キミの音感のほどが一発でわかってしまうゲームだ。コンピュータがまず音を出すから、キミはその音をシカと覚えて、音が決められているカーソルキーを押す。ドレミなら3回押すことになるワケ。最初は簡単だけど、どんどん難しくなる。耳次第のゲーム。

ジグソーセット



■ROM 4,800円 MIA

コアラ・風景・蝶のパラパラになった絵をもとに復元するジグソーパズルのMSX版。6~96までピースの数は選択できるので、初心者から上級者まで誰もが楽しめる。でも、時間までに完成させないと爆発するから気をつけなくちゃ!

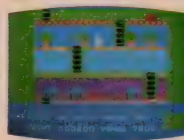
SASA



■ROM 4,800円 アスキー

戦闘用のロボットである我々のSASA君。携帯用フェイザーの反動を利用して後ろ向きに飛び回れ。壁を破って兵器庫へ侵入し、パワーエネレータを破壊せよ。海中のパワーバックを回収し、宇宙空間でのエイリアンとの戦闘に備えろ!

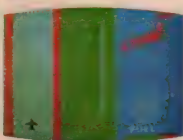
ジャンピングラビット



■テープ 3,500円 MIA

自慢の脚力は天からの授けりもの。サージャント・ジャンプ4mを誇るラビットが恐怖の山登りに挑戦した。頼りは黄金の足とジャンプ台。花を摘みながらのゆとりで頂上を目指したが、オオカミ、キツネが行く手を阻む。果たして登頂するか!

ザスクランブル



■テープ 2,800円 丸亀エフ・エス・エル

あなたは航空自衛隊のパイロット。ここ浜松基地で日本の平和を守るため、日夜監視を続けなければならない。ある日、日本に飛来する国籍不明機を発見した。F15スクランブルせよ。ファイトングフライトシュミレーションゲームの決定版!





ドレミ教室 1巻

楽しい絵と愉快な音楽



音楽を聞きながら、それに合わせてゲームをしたり、お絵描きができる幼児用教育ソフト。入っている歌は「きらきら星」「おべんとうばこのうた」、それにお馴染みドラえもののうたなど、子供ならずともお母さんも一緒に楽しめるゲーム。
■テープ 2,500円 マール社

ゼロファイター



日本を代表する戦闘機「ゼロ戦」を使って敵機を次々に撃ち落とすゲーム。でも、普通のアクション・ゲームみたいにカンタンではない。敵と同じ高度に合わせて操縦しなければならぬからだ。でも、その分リアルでオモシロさも満点。■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

スーパードアーズ



迷路のなかで、エイリアンとバットリノさあ大変だ。ドアを動かしてエイリアンを閉じこめなくては いけません。素早くワナを作って、ドアをバタンノ まちがって自分もドアの中に閉じこめないでね。「雨の日は大忙し」併録。
■テープ 3,800円 ハドソン

ディジーボール



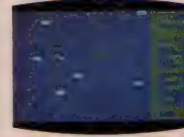
目が覚めたら、深い闇の中。酸素は徐々に少なくなっていく。早く脱出しなければ。あッ危いノ 上から鉄球が次々と落ちてくる。上空には何でも食べてしまう貪欲なスーパーバフライが…。本格的SFミステリーアクションゲームですよ。
■テープ 2,800円 ポニカ

TURMOIL



宇宙を舞台にした戦闘ゲームには、スピード感のあふれるものが多いけど、とりわけ面白いのがこのゲーム。ひっきりなしに迫ってくる宇宙船を破壊しながら、キミはエイリアンの卵を回収しなければならぬ。アメリカで大好評のゲームだ。
■ROM 4,800円 シリウス 発売元: アスキー

スカイダイバー



飛行機で空を飛びながら向って来る敵を片っ端から撃ち落とすゲーム。でも、敵は飛行機だけじゃない。鳥や風船爆弾・エイリアンからカミナリ坊やまでか向って来るのだ。うかうかしてたらヤラれちゃう。さあ、がんばろう!!
■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

ドンパン



女の子の手を離れた風船「ドンパン」の冒険物語。ドンパンは故郷のドンパン島に帰る途中、カラスやノコギリザメを避けながらエアを補給して飛びつづけます。さあ、あなたはドンパン島の王様になれるか。ほのぼのとした風船旅行の始まり。■テープ 3,800円 日本コロムビア

超人ロック



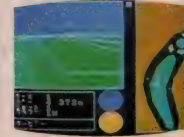
アニメ映画でお馴染みの超能力少年・ロックが広大な宇宙迷路を舞台にくり広げる敵エスパーとの戦いを描いたゲーム。敵エスパーをあやつるレディ・カーンはどこにいるのか!? 彼女を探すロックの冒険の旅は果てなく続くノ
■テープ 2,800円 ポニカ

楽しい算数(小2~6)



ニガ手という人が多い算数を、学習とテストをくり返すことによって、より良く確実に身につけるための学習プログラム。テストは理解度に順じて難易度を変えることができるので、どんな人だって使えるノノ
■テープ 各3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

3Dゴルフシミュレーション



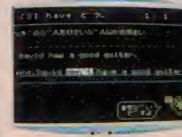
やり始めたら病みつきになっちゃうのがゴルフなんだよね。でもお金も服も無かしくという方は、このソフトで楽しむ。コース全景とボールのある場所が同時に映し出される臨場感バツグン。しかもクラブやショットの角度、強さなど思いのままノ
■ROM 5,800円 T & E SOFT

ドラゴン・アタック



宇宙のなかなから攻め寄せてくる巨大なドラゴンを撃ち落とすゲーム。しかし、生命力旺盛なドラゴンは頭以外を撃たれると、次々に分裂を続け、数がどんどん多くなる。おまけにUFOがエイリアンを落とすで行ったりする。地球を救うのはキミなのだノ
■ROM 4,800円 HAL研究所

中学必修英文法 中1



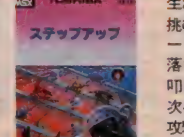
これからの国際化社会を生き抜くために必ず身につけたいのが英語。しかし、その英語は難しい。なかでも手こずるのが文法だ。その文法を学習とテストの2本立てで、カンタンに身につけられる学習ソフト。■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

大洋の神・オケアノス



ついに、あのヒット作の「スマイル」が堂々MSX版で登場ですヨ。海の無法者たちと戦うためにスマイル君は海底の奥深くへとドンドン入り込んでいくのだ。さて、この難敵をどのようにしてやつつけるか。相手はずいぶん手こわいゾ。
■テープ 2,980円 日本マイコン学院

ステップ・アップ



生か、死かノ恐怖のビルに挑む。君は孤独のクライマー・ひとりぼっちの宇宙人。落ちたら最後、硬い地上に叩きつけられて、命はない。次々に襲ってくる怪物どもの攻撃をかわし宇宙船に救出されるまで、絶え間ない緊張の連続。高所恐怖症バニックだノ
■ROM 4,800円 HAL研究所

トリックボーイ



パソコンだからできる豊富な仕掛け。リアルでシャープな、ボールの動きは計算によりシミュレートされたもの。臨場感を盛りあげるサウンドとユニークなチャレンジステージで楽しさ倍増。ゲームセンターの雰囲気伝えるピンボールゲームだノ
■テープ 3,500円 T & Eソフト

中学必修英単語(1・2・3)年



短時間で英単語が暗記できるようにパッチリとプログラムされた便利なソフト。英米人の日常会話で使う単語の90%は中学3年間で教えられるものなんだ。大切な英語の基礎を効果的に覚えるにはこれさえあればバッチリノ
■テープ 各3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

ダイヤモンドアドベンチャー



深夜のビル。このビルの一室になんと時価数億円のダイヤモンドが隠されているのだ。キミの使命は誰にも気づかれないようにこのビルからダイヤを盗み出すこと。謎が出てくるから次々に解いていこう。ヒントは忍び込んだ部屋のどこかにあるノノ
■テープ 2,800円 マイコンキャン

スクランブルエッグ



漆黒の宇宙空間になぜか卵が不気味に飛び交う。きみはオンボロ宇宙船バロロン号の操縦士。鳥が次々と生み落としていく固い卵を撃ち落とすしながら進行していく。卵にぶつかれば宇宙船は爆発、ゲームはオシマイ。宇宙の果て遠行けるかな?ノ
■ROM 4,800円 アンブルソフトウエア

どっきりサブマリン



地球の表面の3分の2を占める海は資源の宝庫。その海に住む魚を次々にいたこうというのが、このゲーム。潜水艦を自由自在に乗りこなそう。ただし猛毒を持ったカニには要注意。追いつ、追われつ深海アクションゲームの登場だ。
■テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

デビルズ・ヘブン



キミは宇宙の王、黒く長い足を持つデビルだ。暗黒の宇宙空間を何処までも進んでゆこう。祝福の地、ヘブン(天国)を目指すのだ。行く手には、敵、鳥の大群が待ち受け、隙あらば襲いかかってくるぞノ
■ROM 4,800円 ゼネラル

TIME PILOT



複葉機から人力飛行機、ヘリコプターなどさまざまな種類の飛行機が登場する。キミの愛機は見るからに性能の悪そうなオンボロ機。しかしキミはこの飛行機を操縦し、飛び交う各種の飛行機を打ち落とすしながら、少しでも前へ進まなければならないのだ。■ROM 4,800円 コナミ

スペースメイズアタック



無限に青く広がる迷路青雲。これは星で作られた巨大な迷路なのだ。宇宙船に乗り込んで、この迷路を通り抜け秘宝「フォールス」にたどりつくことが、プレイヤーに課せられた使命だ。16面をクリアしないと「フォールス」にはたどりつけないゾ。■ROM 4,800円 HAL研究所



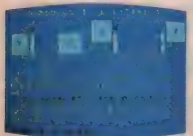
バイナリ・ランド



左右対称な迷路に迷い込んだ仲のイイ恋人どうしが、いろんな冒険をしながらその迷路を脱出していくというゲーム。でも、そこにはイジ

ワルな蜘蛛がいて、見知らぬ人をつかまえちゃうゾ。そんな時には「レンリンガス」を使っちゃおう／■テープ 2,800円 日本ソフトバンク

パソコン数学学習



中学生になると算数は数学と名が変わり一段と難しくなる。そのポイントをMSXで学習しようというのがこのシリーズ。正の数・負の数

中学生になると算数は数学と名が変わり一段と難しくなる。そのポイントをMSXで学習しようというのがこのシリーズ。正の数・負の数

パイパニック



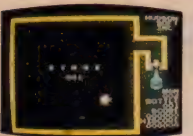
牌をつもるだけでも大変な苦労がある麻雀ゲーム。キミの手となり足となり牌をつもったり並べかえたりしてくれる「ジャンクくん」を上手にコントロールして流れてくる牌をどんどん打ち落とそう。飛んでくる邪魔物を避けて沈着、冷静に。■ROM 4,800円 アスキー

パスボール



MSXのためにつくられたルール無用、お情け無用のバレーボール。それがこの2人制パスボールだ。デュースやドリブルなどのルールは全くありません。どちらかがミスをすると、立体的に飛び交うボールをレシーブ、スパイクし続けるのです。流せ熱い汗を／■ROM 4,800円 アスキー

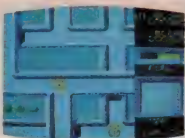
バイオテック



良い面を沢山つかまえてピンに詰まなければならないのだ。ガンバレン「キラーステーション」併録。■テープ 3,800円 ハドソン

新製品開発の苦労は研究者じゃなければ分からない!! コニはバイオテック社のスーパードリンク工場のプラントの中。ドリンクをつくるには、

ハイウェイスター



まっ赤なボディのトマト号を駆り、マップの指示に従って白旗を次々にクリアしていくレース。ただし、黒い車がキミのトマト号をつけ狙っているから要注意。こいつらはトマト号に体当たりをしてくるのダ／さ、レースのスタートはもうすぐダ／ノ／■ROM 4,800円 ウェイリミット

★問合せ03-468-4518

パソコン作曲家



■ROM 4,800円 リットーミュージック

たとえ音符が読めない人でも、このソフトを使えば好みのテンポ・リズムのオリジナル曲が作れちゃう／おまけに好きな楽器で伴奏付きの演奏までしてくれるというんだからまさにプロの作曲家立かせのソフトなのです。

バラバラパズル



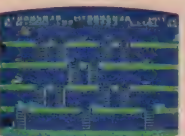
NHKテレビ「おかあさんといっしょ」でお馴染みのピッコロジャジャ丸・ポロリの顔がバラバラになった／さあ大変「15ゲーム」の要領でみんなの顔を元にもどさなくてはならない。さて、キミは何分間でみんなの顔を直せるかな? ■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

バックマン



迷路に並んだエサをどんどん食べる黄色いバックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗にぎる追撃戦。点滅するパワーエサで立場は逆転。さあ、モンスターをやっつけろ! アメリカでも大人気のパソコン・ゲームの決定版がついに登場! ■ROM 4,500円 ナムコ

ハッスルチュミー



迷路に住んでるネズミのチュミーくん、今日も大好物のチーズを食べようとして迷路をウロチョロ。ところがチーズのまわりにはロボットやハッスル坊やがいて近づけない。さて、チュミーくんはいくつのチーズを食べることができるかな? ■ROM 4,800円 セネラル

忍者くん



ピコピコと竹刀を振り回しながらお城に忍び込んだ忍者くん。行く手に立ちちはだかる恐ろしい怪人たちをふりきって無事に最上階へたどりつくことができるか!? すべてはキミの腕次第だ。スリルと興奮をタップリとお届けしますぞ! ■ROM 4,800円 マイクロキャビン

にこにこぷん



■テープ 各2,800円 ランドコンピュータ

NHKテレビ「お母さんといっしょ」でお馴染みのどら猫のじゃじゃ丸、ペンギンのピッコロ、ネズミのポロリが案内する「パソコン絵本」シリーズ。「おみせやさん」「なんだろな」「いけるかな」の3種類があって、お母さんと一緒に遊べるゾ

ナイトフライト



星と月の光に翼を濡らし、摩天楼の夜を飛ぶキミは複製機のパイロット。でも夜の空はカミナリや流星、稲妻などが飛び交って危険がいっぱい。これらの危険から身をかわしつつ、キミは夜空にどれだけの陣地を作ることができるかな? ■テープ 3,600円 日本コロムビア

日本史年表



■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピュータセンター

ゴロ合わせて暗記していた日本史の年代もコレでパッチリ暗記できちゃう、学習用プログラム。各事件別のほかに年代別の歴史的事件を調べることもできる。テストと学習をくり返しながら歴史を学んじゃおう! ■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピュータセンター

南極物語



■テープ 2,800円 ポニカ

キミは砕氷船「宗谷」の船長。任務は南極昭和基地まで大量の物資を届けることである。しかし途中に待ちかまえている数々の難関。その状況下、積荷・犬の状態に気を配りながら前進しなければならない。さあ、キミは船長の責任を果たせるだろうか? ■テープ 2,800円 ポニカ

ニックニーカー



スニーカーのくせになぜか喰いしん坊のニックくん、石につまずき気絶した夢の中で、大好きなくだものを腹いっぱい食べる夢を見た。ところがその夢の中にモンスターが現れた。さあ、大変だ。くだものを食べながら逃げ回ろう! ■テープ 3,600円 日本コロムビア

NERVOUS(ナーバス)



■テープ 2,980円 日本マイコン学院

画面にヒソヒソと隠れている16種×各4匹の怪獣達の中から、同じ怪獣同志を合わせていくゲーム。記憶力と決断力が勝負の分かれ目になるぞ。キミはコンピュータを相手に記憶力を一体どこまで発揮できるか!? さあ頭をリフレッシュして...

NYOROLS



■ROM 4,800円 MIA

時は西暦21XX年。21世紀の栄華はすでに朽ち果てて、地球上は巨大なヘビ「NYOROLS」の住み家と化している。広大な遺跡には隠れる場所もなく、なぜか人魂までも現われる。君の任務は悪魔達を次々と絶滅させていくことなのだ。

内藤国雄の詰将棋



ついに登場した話題の詰将棋。あの内藤国雄九段の新作詰将棋がキミたちの挑戦を待っている。かなり手強い難問ぞろいだ。気持ちを引き上げてレッツチャレンジ! 見事に詰めたら、キミの実力は相当のもの。明日の名人はキミかもしれない。■テープ 2,800円 アプロテクニカ



ファイナル麻雀



メンバーを4人集めても大好きな麻雀が思う存分楽しめるのがMSX版のこのゲーム。ルールは普通のゲームとほとんど同じ。ビギナーの方でも十分楽しめます。1局ごとの精算方式をとれば複数の人とでもプレイできる決定版の麻雀ゲーム。■ROM 4,800円 MIA

BEE & FLOWER



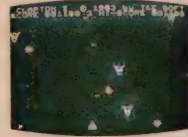
ポカポカといい天気のお花畑で蜜蜂は今日も頑張っている。邪魔をしてくるトンボやスズメバチ、てんとう虫、捕虫アミを持った少年などを避けながら日の暮れる迄にノルマを果たしましょう。ゲームは時間制。太陽の移動で画面も美しく変化します。■ROM 4,800円 シンクソフト

ビデオハスラー



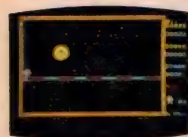
ビリヤードの中でもいちばんベーシックな「四つ玉」を、本格的な雰囲気の中で楽しむことの出来るゲーム。「四つ玉」をマスターしちゃえばあらゆるビリヤードに応用することが出来る。ビリヤード：ファンなら是非ともほしいゲームのひとつだ。■ROM 4,500円 コナミ

バトルシップ・クラブトンII



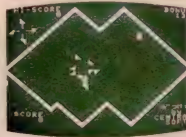
さあキミは最新型攻撃機「クラブトンII」の操縦士だ。攻撃開始！敵はますます速いスピードで向ってくる5機種の宇宙戦闘機なのだ。50機破壊後、ついに母船が出現してくるぞ。画面下に消えた敵機のビーム弾の逆襲には注意が必要だ。■ROM 4,800円 T&E SOFT

ファイヤーボール



部屋の中を不気味に飛び回るファイヤーボール（人魂）を水鉄砲でねらい撃ちしよう。当たったら小さくなって冷凍室へ逃げ込むとする瞬間を待って入口のシャッターを開けて、発射口からジャンプすれば退治できちゃう！「明るい農園」併録。■テープ 3,800円 ハドソン

ぶつつっこ



多角形の複雑怪奇なフィールドの中を、不思議な赤玉と青玉が飛び回ります。あなたの手となり足となるロボット君を操作して壁を増やしていきましょう。うまく2つの玉をぶつければ大成功。ただしロボットにぶつかると自爆です。■テープ 1,980円 セントラル教育

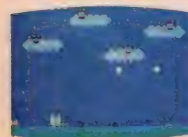
ピクチャーパズル



プタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字からひとつを選んで16分割の画面に入れよう。意地悪なコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるかな？刻々と時間は過ぎてゆく。世界記録を目指してサア急ぐのだ。■ROM 4,800円 HAL研究所



ぶた丸パンツ



主人公は子豚のぶた丸。いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやつつよう！でも卵に熱中している横から「ちりとろオジサン」が…。卵のカラと一緒に押さえないようにジャンプだ！■ROM 4,800円 HAL研究所

ブギウギジャングル



キミは食いしん坊のハラペコ少年。ジャングルのあちこちに置いてあるケーキやローストチキン、キャンディなんかを次から次へと食べまくろう。もちろん追いかけてくるオジサン達をふり切りながらだよ。食べ物の好き嫌いはなくてね。■ROM 4,800円 アンブルソフト

ピラミッド



キーワードを探しあてながらピラミッドの奥にある宝庫へ向かえ！そこには財宝が隠されているのだ。でも、ピラミッドの中は危険がいっぱい。天井は落ちてくるし、ミイラ男は襲ってくる。なんとも難しいアドベンチャーゲーム。■テープ 1,980円 セントラル教育

ハイパーオリンピックI・II



ゲームセンターでお馴染みの、オリンピック・ゲームのMSX版。Iでは100mダッシュ・走り幅飛び・ハンマー投げ・400m競争が、IIでは10mハードル・やり投げ・走り高飛び・1500m競争が収録されている。キミも金メダルを目指そう！■ROM 各4,800円 SONY コナミ

ブレイクアウト



たかがブロック崩しと思てなめてはいけません。ブロックのパターンはなんと120面まで。そしてブロックのパターンにはある秘密が隠されている。それを見出した者がだけが10種類のオリジナル・パターンを自分でデザインすることができるのだ！■ROM 4,800円 アスキー

フラッピー



ブルースター星の唯一の生き残り、フラッピー少年は天からのお告げによりバラバラに砕けた母星のカケラを集めなければならない。全てのカケラが集まった時、ナニカが起きるといふのだが、そのカケラは不気味な怪物が守っているのだ。■テープ 3,800円 デービーソフト

ピコピコ



大挙して押し寄せる昆虫から身を守るゲーム。こちらの武器は機関銃だが、なにせ敵は数が多い。おまけにナマイキにも敵も銃を撃ってくるワケで、虫だと思て甘く見ていたら大変だ。ブロックやストッパー、それに虫の死体を上手く使おう！■テープ 2,800円 マイクロキャビン

パワーフェイル



バッテリーから研究所に電力を送る回路を切断する悪いオジサンがウヨウヨしている。キミはこのオジサンを気絶させ、断線箇所を修理して無事電気を研究所に送るのが任務だ。トンカチやペンチをフル活用して頑張るのだ。電気に強い人にピッタリのゲーム。■ROM 4,800円 アスキー

フルーツサーチ



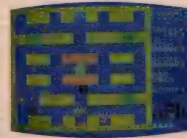
どの女の子のお皿にどのフルーツが載っているか？ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう！順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭の訓練すれば成績もどんどんアップ！楽しくてなるゲーム。■ROM 4,800円 HAL研究所

FROGGER



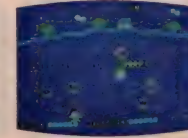
交通事故の増加は動物達の世界でも同じこと。車のビュンビュン走りまくる危ない道路で迷子になってしまったカエル君。この道路を無事渡らせて、大自然の住み家へ連れ戻してあげよう。カエル君の武器は唯一、ビョンビョンのジャンプ力だよ。■ROM 4,000円 コナミ

ピラミッド・ワープ



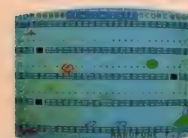
ピラミッドの中に潜入してその中にある16個の部屋からダイヤモンドを探し出すのだ。ただしピラミッドの中には吸血コウモリやサソリ、恐ろしいミイラ男達がしっかりと宝を守っている。さあ君は無事に秘密の宝庫にたどりつくことができるかな？！■ROM 4,800円 T&E SOFT

ひつじやーい



キミはかわいい羊飼いの少年だ。牧場にいた羊たちを太陽の沈む前に柵の中に入れてあげなければオオカミにさらわれてしまう。でも羊を柵に入れることだけを考えるとオオカミが柵を開けにくる。油断大敵のメルヘンゲームだよ。■ROM 4,800円 ハドソンソフト

ペンギンデート



氷の世界のデートもひと苦労。ペン太くんがデートに遅れないようガールフレンドのところまで連れてってあげて下さい。ただし、途中には恐ろしいヘビやタコが邪魔をしてくるぞ。時間厳守。かわいいペンギンに見とれちゃいけません。■テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル



ミステリーハウス



家の中にかくされた宝石を、やはり家の中に置かれているイロイロな道具を使いながら探し出して行くアドベンチャー・ゲーム。必要な道具がひとつでも欠けると、宝石を探し出すことは出来ない。さて、キミは何日間で宝石を発見できるかな?

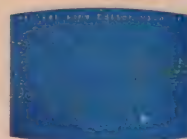
■テープ 2,800円 マイクロキャビン

マリンバトル



海洋バトル中の駆逐艦 MS X 号は、突然正体不明の爆撃機とリポート艦からの攻撃を受けた。しかもソナーには、怪しげな幽霊船の影が…。MS X がお届けする一大スベクタクル。空中から海上、海上から海中への大死闘。生き残ることが出来るか! ■ROM 4,800円 アスキー

ホームパーティ曲集 Vol. 1



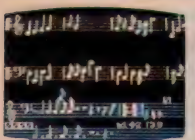
ホームパーティには欠かせない「結婚行進曲」や「ジグザグベル」や「幸せなら手をたたこう」など全14曲を収録。自由アレンジもできるから、ちわっぴり変わった。ムムコンピュータ・パーティが開けるといふワケだ。■テープ 3,500円 リットーミュージック

HELP



とっても可愛いキミの彼女が助けを求めているゾ。「HELP」早く来て! 彼女の頭の上にはまっ赤なリングが。急がなければ上から落ちてくるのだ。君は恋のキュービット、蛇をかわして木に登るのだ! 「シーボンバー」併録。■テープ 3,800円 ハドソン

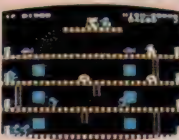
ミュージックエディタ



音楽が大好きだから作曲してみたい。でも楽器は弾けないし譜面が読めないし…。そんな君にピッタリのソフトがこれ。画面の5線紙に音符を入力していけば、即座に音が飛び出して、君の音感アップ。未来の作曲家も夢じゃないゾ!

■ROM 4,800円 HAL 研究所

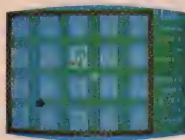
マウザー



とっても可愛い小猫くん。大好物のサカナをいいただきにビルの中へ侵入いたします。走り回って食べまわろう。でも気をつけないとイジメなネズミ達が上の階から花びんを投げつけてくるぞ。フットワークを生かして右へ左へ素早く飛び回るのだ。■ROM 4,500円 SONY



ペアーズ



ちょっと見ると迷路だけど、実はこれ裏返しになったカードです。お化けに捕まらないうちに逃げながらカードを次々にめくっていき。同じ札を選べば、そこで得点迷路はなくなっていくよ。ハラハラそしてドキドキのリアルタイム神経衰弱。■ROM 4,800円 アスキー

ムー大陸の謎



太平洋に数千年の昔に沈んだといわれるムー大陸。この大陸に続くトンネルを発見した考古学者はその秘密をハンドヘルドコンピュータにインプットした後で死んだ。彼の遺志を継いで、キミはムー大陸の財宝を探し出す。■テープ 4,800円 ストラットフォード・コンピュータセンター

MUSIC



演奏をやってみたくて、楽器はないから練習もできないなあ。こんな悩みを持っている人も多いはず。でもこのソフトがあれば大丈夫。MS X が楽器になっちゃうんだ。Cのキーを押せばドの音といった具合。レッスンもプログラミングされてるんだ。■テープ 3,600円 オーク

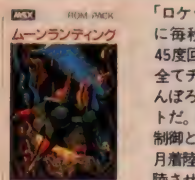


ヘビーボクシング



試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる! 左右、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、フットワークやダッキングを駆使して、カウンターパンチを決めよう! はたして君は何ラウンドで相手を倒すことができるか。■ROM 4,800円 HAL 研究所

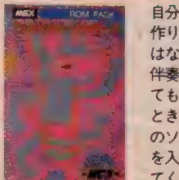
ムーランランディング



「ロケット、2秒間噴射、更に毎秒17mで降下中。右45度回転、燃料の残量を全てチェックせよ…」君はおんぼろ月着陸船のパイロットだ。完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで月着陸船を目標地点に軟着陸させるのが君の任務だ!

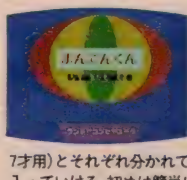
■ROM 4,800円 アスキー

ミュージック・ハーモナイザー3



自分だけのオリジナル曲を作りたい。メロディがいろいろはなるとか作れるけれど、伴奏となると中々できない。そんなときに使うと便利なのがこのソフトなのだ。メロディを入れるだけで伴奏をつけてくれる。■ROM 4,800円 リットーミュージック

まんてんくん



子供の頃からシカリと算数の基本を身につけていこうというのがこのシリーズです。数の導入(3~6才用)計算力I(4~7才用)計算力II(5~7才用)とそれぞれ分かれているのでどこからでも入っていける。初めは簡単に徐々にレベルアップ。■テープ各3巻 各9,800円 ランドコンピュータ

BASICゲーム集



MS Xは買ったけれど、お小遣いがたりないでゲームソフトはなかなか買えない! そんな悩みを持つ人向けのお徳用ソフト。〈スパイダーレスキュー〉〈カブ〉〈山火事シュミレーション〉など6つの異なる種類のゲームを収録! ■テープ 3,000円 MIA

ミッドナイトコマンダー



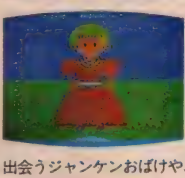
真夜中の海戦をテーマにしたゲーム。軍艦や飛行部隊をレーダーを基に操作して敵軍を全滅させれば勝利となるわけだが、なにせこのゲームの舞台となっているのは真夜中の海。敵がどこにいるのかわからないので攻撃を加えるのも大変だ! ■テープ 2,800円 マイクロキャビン

マイコン家計簿



毎月、家計で頭を悩ませている全国のお母さん。家計簿はマイコンでバッチリの時代ですよ。1ヵ月単位で処理ができ、1日に記入出来るデータは15データもあります。お父さんやお子さんたちから尊敬の目で見られますよ。さあ今日からムダのない生活を。■テープ 2,800円 アポロテクニカ

冒険ゲーム



お姫さまがおばあけ大王にさらわれてしまった! というワケで、キミはおばあけ大王の国にお姫さまを救出しに行かなくてはならない。その間に会おうジャンケンおばあけや、ナゾナゾおばあけやつつづける! ちょっと変わった冒険ゲーム型幼児向け教育ソフト。■テープ 2,500円 マール社

ミッドナイトビルディング



キミは闇を走りぬける孤獨なスパイだ。真夜中のビルに忍び込み、1階にある重要書類を盗み出す。各階に3人巡回しているガードマンに捕まらぬように気をつけて進み、下のフロアに降りて行き、書類を盗み出すのが与えられた指令なのだ。■ROM 4,800円 ウェイリミット

★問合せ 03-468-4518

マッピー



正義感にあふれる元気なボリスのマッピー君。盗品さがして、行ったり来たり追いかけて。うろうろしているところをマッピー君に追いつかれるぞ。かわいくなって楽しくて、マッピーは男の子はもちろん、女の子にも大人気!! ■ROM 4,500円 ナムコ

ポピュラー・ヒット曲集VOL.1



3声でアレンジされたポピュラーの名曲を収録。鑑賞はもちろん、曲の速さ、調子、音曲などを自分の好みでアレンジすることもできる。曲は「シルクロード」「イエスタデイ」「ロッキーのテーマ」など、ご存知の名曲! 4曲を収録! ■テープ 3,500円 リットーミュージック



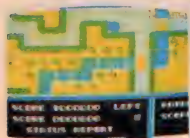


リアルテニス



フットワークも軽快に、サーブ、レシーブ、スマッシュ。コートヒーローにキミはなれるか!? 手強い相手を倒すには少々トレーニングが必要だけど、その分やりがいのあるゲームだ。キャラクタの動きも、色具合も中々のモノ。さあチャレンジしてみよう。■ROM 4,800円 タカラ

ロンサム・タンク進撃



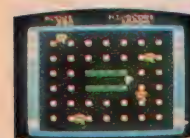
広大な迷路の中にたった1台と残された君の戦車は孤立無援のロンサム・タンク。行く手には手ごわい敵戦車と地雷の恐怖が待ち受けている。小型レーダーでいち早く敵戦車を探知し、先制攻撃をかければ、キミにも活路が開けるかもしれない。■テープ 3,500円 MIA

ワンバク・アスレチック



今や体育だってMSXを使って室内で勉強できる時代なのです。さあ、わんぱく坊やたちケガをしないように気をつけて、飛び石や一本橋、綱上りと次々にチャレンジしよう。さて体力アップになるかな? お父さんにも負けてはいられませんよ。■ROM 4,800円 コナミ

ワープ&ワープ



スペースワールドとメイズワールドの2つの戦場を舞台に、四次元空間に棲息する軟質生物ペロペロと戦うコミカルゲームの決定版。敵は強いが、キミにはリアガンと時限爆弾がある。ワープトンネルを利用してペロペロを全滅せよ! ■ROM 4,500円 ナムコ

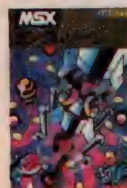


ライズアウト



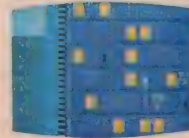
大阪城の地下にある巨大な迷宮に落とされたひとりの忍者がキミだ。白い装束に身を固めて上へ上へと登り続けなければならない。赤忍者の追跡をかわしながら行く先々に落ちている千両箱をいっただこう。パズルの要素も加わって忍者気分満点のゲーム。■ROM 4,800円 アスキー

ランダム・ゾーン



ランダムゾーンに迷いこんだ宇宙船チャンピオン号は亜空間より未知の敵に攻撃された。攻撃には単精度反応弾がなく、敵は対ミサイルシステムを使っているらしいのだ。おまけに地上では正体不明の超獣が右往左往している。君はどこまで行けるか? ■テープ 2,980円 日本マイコン学院

ラダービルディング



アポロキャップと半ズボンに身を固めたキミは少年探偵だ。指令を受けて謎のビルに潜入しなくてはならない。中に入ってみなければ何があるか分からない秘密のドアを開けていこう。ビルの中にはコワイ刃物を持ったヤクザもワヨウ。目指すは屋上だ! ■ROM 4,800円 アスキー



野菜マインド



どこに、どの種類の野菜が隠されているのかな? お馴染みの推理ゲームだけどその難しさはナミのものではない。1度に同じ種類の野菜がいくつも出てくるからだ。チャンスは14回。10回以内で出来たなら、キミはもう天才だ! ■テープ 1,900円 セントラル教育

UFOインベダー



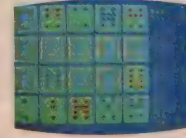
UFOに乗って次々と飛来する宇宙人たち。こいつらをすべてやっつけてしまえ。でも、UFOを打ち落とすだけでは宇宙人は死なないぞ。UFOを打ち落とし、続けざまに宇宙人をやっつけなければならぬのだ。チョイ難しいかな? ■テープ 2,800円 丸舟エフ・エス・エル

幼児のえいご



語学は頭のやわらかい子供のうちに身につけちゃったほうが楽——という考えのもとで作られた幼児用の英語学習プログラム。ゲーム感覚の学習をつんでいくうちに、気づかぬ間に英語力がついていくようになっている。■テープ 3,800円 ストラットフォード・コンピューターセンター

4人ポーカー



MSXでは初めての本格的な4人ポーカーが出来るソフト。ひとりにはキミが、残る3人はMSXが担当する。この3人の性格がみんな違って、いるから油断してはいられない。うかうかしているとMSXにやられちゃうぞ! ■テープ 3,200円 マイクロー・データベース・アソシエイツ 32K以上

メガロポリスSOS



東京・パリ・ロンドン・ニューヨーク。世界の大都市が一斉にUFO軍団に攻撃された。しかし、地球軍にあるのは「空雷」だけ。どこに飛んで来るのか分からない敵に、予想を立てて空雷をばらまけ。地球の運命はキミの手にかかっている! ■ROM 4,800円 ゼネラル

ここにこぶん

メイロデート



ポロリとデートをすることになったピッコロちゃん。ところが途中で道に迷ってしまい、なかなか待ち合わせの場所にたどりつけません。なんとピッコロちゃんをポロリのいるところまで道案内してあげて下さい。難かしいかな!? ■テープ 2,800円 ランドコンピュータ

MOLE



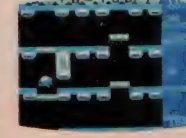
ゲームセンターなどですっかりお馴染みになっているもぐらたたきゲーム。8つの穴からビョコビョコ顔を出すもぐらを素早くハンマーで叩く。ただしハンマーの色と同じ色のもぐらを叩いてしまうと大幅減点だ。1人でもグループでも楽しめるお手軽ゲーム。■ROM 4,800円 アスキー

もぐらたたきキーボード練習



MSXは買ったけれど、キーボードのどこにどんな文字があるのか中々覚えられなくて苦労してる人多いんじゃない? このソフトはキーボードと同じ配列でモグラが出て来て、そのキーを叩けばもぐらもパチパチ叩ける。■テープ 3,000円 ストラットフォード・コンピューターセンター

モン太君のいち・に・さんすう



<I LOVE 算数> お猿のモン太くんは数学の天才。だから問題を見ればすぐに答えの隠されたロール目掛けて走って行く。でも、そこにとりつくまでにはいろいろな敵もいるわけで…。ゲームをしながら勉強をしゃやうという学習用ソフトなのです。■ROM 4,800円 コナミ

モニタ・アセンブラ/グラフィックエディタ



MSXで独自のプログラムを作ってみた人には待望のソフト。マシン語をフルに活用してリアルタイムゲームもプログラムできるのだ。既存のソフトに飽きた人、このソフトでリフレッシュ。絵が作れるグラフィック・エディタもついているのだ。■テープ 4,800円 MIA

MSXがグレードアップするには、強い味方が必要ですね。では、その強い味方とは？ それは、やはり周辺装置たちでしょう。プリンタやディスク、スーパーインポーズユニット、FMサウンドシンセサイザユニットなどがMSXを着替えさせてくれます。7月号では周辺装置を色々と紹介いたします。ソフトレビュー、ソフトインフォメーションも増々充実、BAS IC講座、MAKOSCCのセミナーも負けてはいないぞ！ ハードニュースでは各社のプリンタを、ハードレビューでは、SONY・HB-75を予定。

editor's room

▼表紙が变つておどろいている人もいます。MSXの上に「ホームパソコンコンピュータ情報誌」と入っているでしょう。ホームパソコンコンピュータなんて言葉聞いたことないでしょう。これからは、ホームパソコンコンピュータ時代ですよ、といってもMSXが家庭で使われるようになるには、もう少し時間がかかるでしょう。ディスクやその他の周辺装置が揃えば、きっと……。

▼現在は12社19機種になりました。短期間でこれだけ種類が揃うなんてすごいですね。5月23日〜26日にマイコンショー85があります。毎年、流通センターで行われ、最新のコンピュータや周辺装置が発表されます。興味のある方はぜひ行って見てください。MSXの周辺装置がメーカーから発表されるかもしれませんよ。MSXを出しているメーカーのブースをよく見てみてください。

7月号は
6月8日
発売です。

▼ショールを見る上で大切なことは、各メーカーが何に着目点を持っているのか、メーカーが懸命にアピールしているのはどういった所なのかをよく見てほしいですね。また、会場を回って、今年は何が一番目立っているかなど注目するとショールの見方も変わってくるし、各メーカーの特徴みたいなものも分かってくるでしょう。行ってただショールを見るのではなく、コンピュータの何が新しくなったのか、追加された機能はどう役に立つのかを見るようにしましょう。今自分にとってコンピュータの存在がどの位置にあるのかを把握できるのではないのでしょうか。



▼年々、パソコンに関するショールは多くなっています。5月には、朝日パソコンショー、マイコンショー、ビジネスショー、10月には、データショーがあります。この他にも各地でショーがあるようですが、大きなショーは東京や大阪で行われているようです。

▼日本のショールもアメリカに負けないほど派手になってきましたね。レオタードの女性が所狭しとエアロビックスダンスをビデオカメラの前で踊っていたり、マルチスクリーンの前で落語家が噺をしたりといったように、すこしずつ見て楽しむパソコンショーになってきました。また、ブーイスのデザインも年々キレイになるようです。今年のショールがどのような展開になるか楽しみです。

▼ショールに来る人は、男性が多かったのですが、年々、女性が増えていきます。それもかたまってきた人たちが多くみられますね、女性がパソコンショーに興味を持って来るようになったのは、とてもいいことなのですが、会社から行けといわれた人が来たとか、しかなしにと行った人がまだまだ多いような気がしますね。ショールを見ることによって、コンピュータの世界に入っていくのも一つの手ではないでしょうか。今年のマイコンショーに、どれだけ女性の方が見に来られるか、とても楽しみです。

HALのブースで、
一緒に遊ぼうヨン!



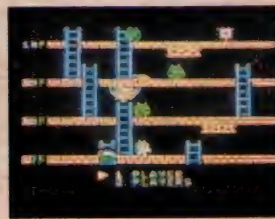
MSX マークはマイクロソフトの商標です。



ぶた丸パンツ
HM-007 定価4,800円 ROM
主人公は子豚のぶた丸!? いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやっつけよう! でも卵に熱中していると今度は横から「ちりとろオジサン」が……。卵の殻と一緒に掃除されないようにジャンプ/ハラハラドキドキのギャグゲーム。
© HAL 研究所

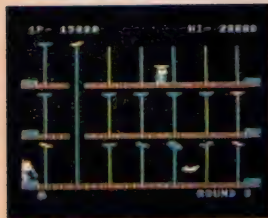


ピクチャーパズル
HM-004 定価4,800円 ROM
ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字、ひとつ選んで16分割の画面に入れよう。いじわるなコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるか? 刻々と時間は過ぎていく。世界記録をめざして急げ! 君の知能の限界に挑戦する、パズルゲームの傑作。
© HAL 研究所

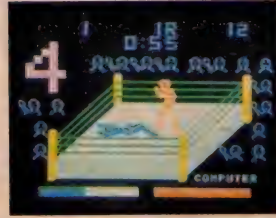


ステップアップ
HM-001 定価4,800円 ROM
生か、死か! 恐怖のビルに挑む、君は孤独なクライマー。落ちたら最後、硬い地上に叩きつけられて、命がない。次々と襲ってくる怪物どもの攻撃をかわし無事に屋上で宇宙船に救助されるまで、絶え間ない緊張の連続! 高所恐怖症パニックの決定版リアルタイムゲーム。
© TAKARA/MARVEL

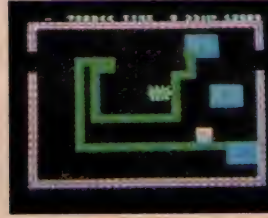
★ 近日発売



ミスター・チン
HM-012 定価4,800円 ROM
チョビひげにチャイナ服、中国人のチンさんは今日も血回しに大ハッスル! 5枚、6枚ならまだ余裕。でもそれらが大変、ハレホレ、ハレホレ、血は落ちかけるし、悪漢はじゃまするし……。みごと全部回し終えましたら、おなぐさみ。スリルたっぷりのコミカルゲーム決定版だヨ!
© HAL 研究所



ヘビーボクシング
HM-008 定価4,800円 ROM
試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる! 右、左、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、フットワークやダッキングのテクニックも駆使して、カウンターパンチを決めよう! はたして君に何ラウンドで敵を倒せるかな? 最高にリアルで迫力十分の格闘ゲーム。
© TAKARA / HAL 研究所

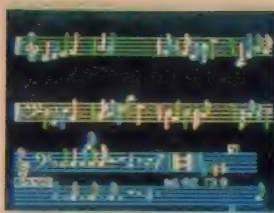


スーパースネーク
HM-005 定価4,800円 ROM
君はドン欲なヘビだ! 四角いジャングルの中で、どんどん「得点エサ」にカミついてハイスコアをめざそう! 壁や自分の胴体につつかると死んでしまうから、ぐるぐるトグロを巻いて逃げ場がなくなったりしないように注意すること。スピード感もバッチリな傑作反射ゲーム。
© HAL 研究所

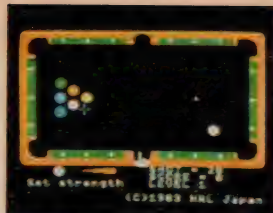


ドラゴンアタック
HM-003 定価4,800円 ROM
恐るべき生命力を持つドラゴン軍団が攻めてくる! 君の武器は、ユーモラスなカニ型戦車1台だけだ。おぞましいドラゴンは、胴体を撃ち抜いても分裂してすぐ生き返ってしまう。敵の弱点はどこなのか? 君の反射神経を鍛えなす、興奮と緊迫のバトルゲーム!
© TAKARA / HAL 研究所

★近日発売



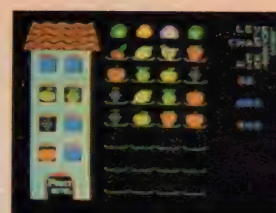
ミュージックエディター「MUE」
HM-011 定価4,800円 ROM CAT
音楽が大好きだから、作曲してみたい。でも楽器は弾けないし、譜面が読めないし…。そんな君にぴったりのソフトがコレ！画面の5線譜に音符を入力していけば、即座にサウンドが飛び出して、君の音感とはんぶんアップ！これさえあれば、未来の大作曲家も夢じゃない！
© HAL 研究所



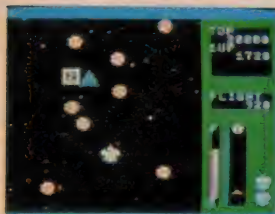
スーパービリヤード
HM-010 定価4,800円 ROM CAT
鋭く狙ってミラクルショット！君はもうハスラーの気分！知的で、大人のムードあふれたビリヤードが、実にリアルに、本格的に楽しめるのがこのゲーム。複雑に跳ね返り、ぶつかりあう7個のボール、どこまで推理できるかな？実力に応じて、難易度を変えて遊んでみよう！
© HAL 研究所



スペースメイズアタック
HM-006 定価4,800円 ROM CAT
宇宙エネルギーを支配する秘宝「フォルス」それは迷路の奥深く、防衛軍に守られている。君はスペースシップに乗り、苦難にめげずに秘宝に迫れ！「フォルスの鍵」を深せ！16面の迷路が君を待つ！運動神経と推理力を競うメイズゲーム。
© TAKARA HAL 研究所

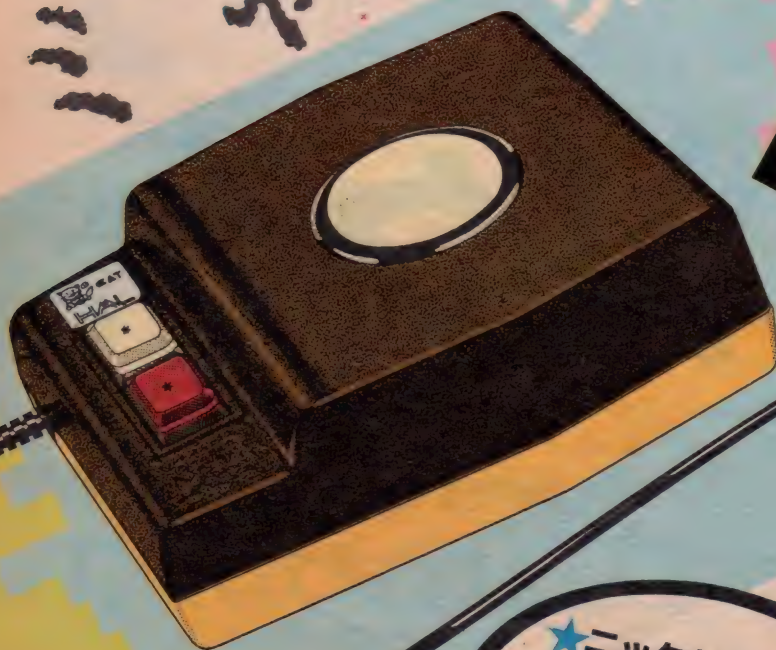


フルーツサーチ
HM-002 定価4,800円 ROM CAT
どの女の子のお血に、どのフルーツが載っているか？ヒントを手がかりに鋭い推理で正解を探し出そう！順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭を訓練すれば学校の成績もどんどん上がる？楽しくてためになる、おもしろ推理ゲーム。
© TAKARA HAL 研究所



スペーストラブル
HM-013 定価4,800円 ROM CAT
はるかな星間飛行に旅立とう！君のスペースシップの行く手を阻むのは広大な隕石帯。降りそそぐメテオの雨をくぐり抜け、星間生物アクティバンを撃墜し、エネルギーを補給。中継点の母船にドッキングしたら、次空間にワープだ！宇宙のファンタジーにあふれたスペースゲーム。
© HAL 研究所

★近日発売



★ニックネームは、
"CAT"だよ！★

キーを叩いているだけじゃ、もうつまらない！トラックボールで自由自在にコントロールしてみよう。この「CAT」は、ゲームに、ミュージックに、アニメーションに…etc、何にでも使える万能入力装置なのだ！HTC-001
定価14,800円（「EDDY」付）テープ



マークの付いているソフトに使えます。

CAT
TRACK-BALL



アニメエディター「EDDY」
イラストを描く、作画をする、そんな君にはこの「EDDY」が最高！メニューは豊富に22種類。円、楕円、四角形の自動作画から、ドロワー、ライン、ペイントまで、何でも描ける！カラフルさが嬉しい15色、もちろん文字もOK。できた作品は、そのままでもBASICに直してもセーブ可能。
© HAL 研究所

ケツキヨク
父上!!



これが、パソコンの「基本技」だ。
一、表を作る! 画面が集計用紙。数字、英字、カタカナを自在に書き込んで表を作成する。
二、計算する! 複雑な計算、大量の計算もカンタンな操作でOK。
三、ワープロする! 数字、英字、カタカナで文書を作成。表と組み合わせることもできる。

パソコンが、

ヒロシ君のお父さんは、パソコンで売上げ管理をしている。毎日電卓とにらめっこしないですむし、一日の集計が5分とかからないから、たいへんタスカルと言っている。京子ちゃんのパパは、パソコンでスケジュール表をつくっているそうだ。それから、日曜日にゴルフから帰ってくると、必ずパソコンで集計して、「どうだ、腕があがっただろ。」って見せてくれるんだって。——そんな世間話を、まず、しておこう。そして父の日。プレゼントとやさしい言葉で、お父さんがホロリとなっ

たときが狙い目だ。「パソコンがあれば、勉強にも使えるんだけどな。」これでキマリ。パソコンはキミのものだ。では、健闘を祈る。

表計算ができる。英文ワープロになる。

MSX パソコン
16K・32K ホーム・ビジネスソフトROM・PACK / 価格¥9,800

CIC 東海クリエイト
Computer Technical Creation

〒108 東京都港区芝5-13-18 MTCビル6F ☎03-456-4615
宮崎営業所 〒880 宮崎市高千穂通1-6-35 住友生命ビル7F ☎0985-29-1966

インフォメーションセンター
(専用) TEL 03-456-4610

● 当ソフトについてのお問合せは上記までお気軽にどうぞ

※MSXマークはマイクロソフトの商標です

資料請求券
MSX 6

音楽好き、ゲーム好き、アート好き。 それぞれうれしいMSXポケットバンク。

ぐんと幅広くなったMSXのファンが各人各様の楽しみ方を発見しています。

だから、よくわからない部分や、もっと深く知りたい部分もさまざま。

目的に応じて選べる本シリーズは、一冊で一つのテーマを丁寧にまとめた、便利で実用的な解説書です。

好評発売中
各巻480円
(〒300)

アニメC.G.に挑戦! BASIC ゲーム教室 マイコン・サウンドパック

アニメを描きたくなった…マイコンをスケッチブックに変えると、マミがウインクした。

遊んで、作って、また遊ぶ。

ゲーム作りのノウハウがわかってしまう一冊。

ズシン、ビシッ、バシッ。どんな音でも思いのまま。すぐに使えるサウンドデータ集。



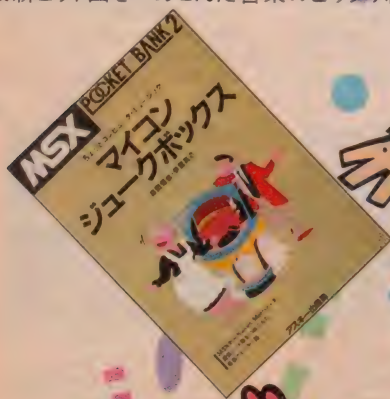
マイコン・ジュークボックス

MSXからSweet Memoriesが…

最新ヒット曲をつめこんだ音楽のピックアップ箱。

ゲームキャラクタ操縦法

インベーダーも、アニメーションも、自由自在のグラフィックステクニック。



MSXの提唱者アスキーでは、MSXの楽しい使い方を次々と紹介して行く予定です。

続刊予定: マイコン・パズルブック、トランプゲーム・ライブラリ、マイコン作曲法、人工知能と遊ぶ本、MSXプラス1活用術、二人で遊ぶマイコンゲーム、理科実験シミュレーション・中学編。

株式会社アスキー

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合わせ・カタログの請求は
〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE 03(486)7111代

ASCII

WARE VOL.2

ASCII

は、海外メーカーです。

クロスワーク

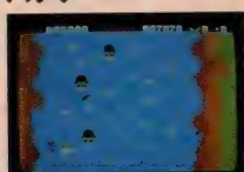
コンドリ



気球に乗った人間が、巣の中の王子を盗みにくる。さあ、巣に近づく気球を、くちばしでエネルギーを補給して、つつけ!

スタシオン

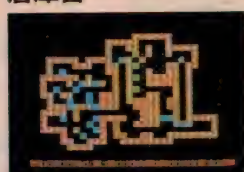
バナナ



アマゾンの奥地で人喰い土人に襲われた探検家のヒーロー君。バナナを投げつけて、やつらを川に落としてしまおう。

シンキングラビット

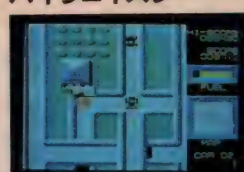
倉庫番



君は、あのうわさの倉庫番のアルバイトを始めた。倉庫は全部で60種類。何と自分で倉庫を作るエディタも付いている。

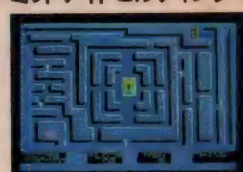
ウェイリミット

ハイウェイスター



マップの指示に従い、白旗をクリアせよ。しかし、3台の車が君の車めがけて突進してくる。やつらをうまくかわすのだ。

ミッドナイトビルディング



産業スパイの君は、ビルの上から忍びこみ、一階の重要書類を盗まなければならない。各階に3人ずつ警備員がいる。

シンクソフト

BEE & FLOWER



君の操る蜜蜂が巣と花を往復して蜜を集める。しかし、トンボ、スズメ蜂、虫取り少年までが、蜜蜂の邪魔をするのだ。

ZAP

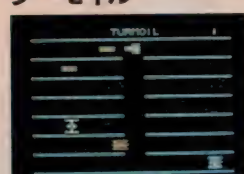
パイナップル



君は伝説の巨大なパイナップルを求めて旅をする。ただし、ヘビやコウモリに要注意。小さなパイナップルが手がかりだ。

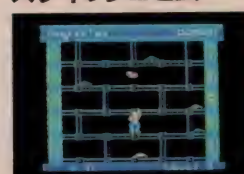
シリウス

ターモイル



君は宇宙空間に迷い込んだ。次々と襲ってくる敵の宇宙船、やつらを破壊しながら、エイリアンのたまごを回収してほし。

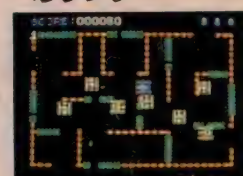
スクイッシュゼム



実はビルの48階には札束の入ったカバンがある。怪物に気をつけてカバンを手に入れば、君は一気に大金持ちになれる。

NABU

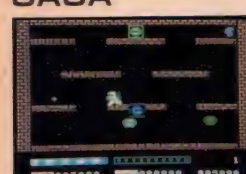
ヘリタンク



タンクに乗れば怖いものはない。だけど今日ばかりは、少々調子に乗りすぎた。気がつけば、まわりも空も敵だらけ。

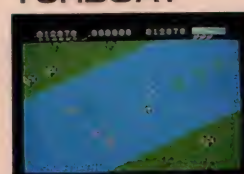
マステイール

SASA



戦闘用ロボット我らのSASA君。携帯用フェイスの反動を利用して次々に来る敵を撃破。SASA君自身の動きも要注意。

TURBOAT



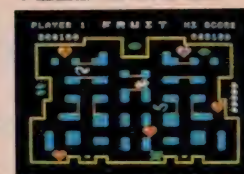
秘密指令を受けて単身敵地に突入したターボード。目的は敵のレーダービーを奪うこと。もちろん敵もだまっではない。

CANDOO NINJA



不幸にも忍者に生まれてしまった君。使命は、とある城の地下に眠るダイヤモンドを盗み出すこと。盗み、そして逃げる!

TELE BUNNIE



超能力を持つウサギ、それがテレバニーだ。テレバニーを使い、仲良しのカメラにフルーツを。もちろん邪魔はカクゴの上だ。

NEXA

Star Ship Simulator



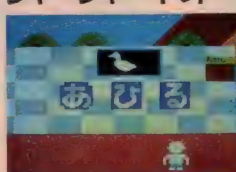
スターアカデミーの学生である君は、スターシップシミュレータ卒業試験を受ける事になった。敵を撃破し、次の宇宙へワープ。

CASSETTE TAPE

学習・教育用ソフトを揃えました。

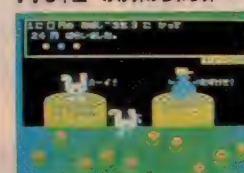
アートサブライ/価格未定 6月中旬発売
大川進学塾/各定価2,800円(¥300)

シャーシャーキッド



ブロックベリに次々と現われるひらがなを、おしっこをかけて消してしま。早くしないとハゲオヤジになぐられてしまう。

小学3年生 かけ算からわり算へ



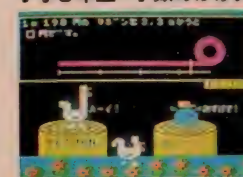
九九を用いたかけ算の応用とわり算への発展。おはじきの集まりや、テープ切りの問題を通して楽しく勉強できます。

小学4年生 かけ算とわり算



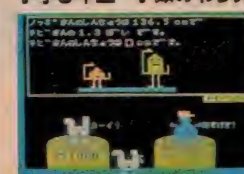
整数のかけ算とわり算とその応用問題。計算練習はつらいけど、画面を計算用紙にすればこんなに楽しくやれるんだ。

小学5年生 小数のかけ算



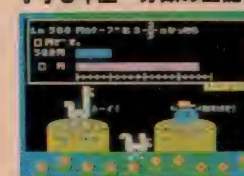
小数と小数のかけ算と、その応用問題。ママが良いスコアを出せて、でも正確で素早くないと、好スコアは出せないぞ。

小学5年生 小数のわり算



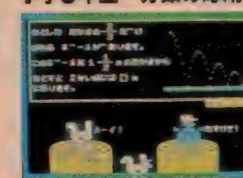
小数と小数のわり算と、その応用問題。小数で割るのはむずかしいけれど、でも1つ1つ答えていけば簡単なんなんだい。

小学6年生 分数の基礎



分数と分数のかけ算とわり算の意味と応用。なぜ、分数でわる時には逆さにするのかな。さあ、悩みなから大きくなろう。

小学6年生 分数の応用



小数と十進法の混合計算と応用問題。長い計算も、画面全体を計算用紙に使ってすれば意外と楽しく、カンタンに。

カップル



カタチ、単語、数。いろいろなものがカップルで飛びだす。正しい仲間と、そうでない仲間をひと目で区別ができるかな?

ザ・ドッキング



旗の後に隠れているモノを、どんどん打ち落とせ。でも安心はできない。単語の応酬だ。正しい単語をドッキングせよ。

MSX S O F T

持っているソフトの数と、キミの人気は比例する、らしい。

※ここで紹介するソフトの販売元は株アスキーです。※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。

ROMカートリッジ

RAM 16Kバイト以上のMSX仕様のマジンならすべて遊べます。

各定価4,800円(〒500)

パイバニック



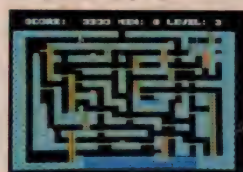
左から右へ並んで進んでくる麻雀パイを、ハンマーでたたき落とし、役を作る。しかし、いろんなジャマが入ってくるぞ。

クレージープレート



タンクを操縦しつつ誘導弾で敵を撃破。弾ばかり気になっていると自滅ということもあるぞ。2人で遊べば、気分は戦場だ。

アスキー ライズアウト



大阪城の地下にある巨大な迷路から脱出せよ。ただし、敵の赤い忍者が君に襲いかかってくる。迷路は20面まである。

ベアース



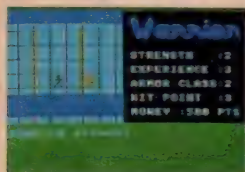
リアルタイムの神経衰弱、さあおぼけに捕まらないようにしてカードをめくれ。早くベアを作って得点をかせぐのだ。

エクステンジャー



お互い相手の宇宙に出現してしまった宇宙人たち。彼らをブラックホールとホワイトホールを使って元の世界へ戻そう。

ウォーリア



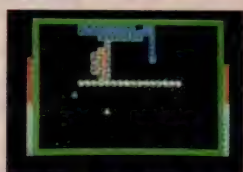
君は王女を救うため、竜の支配する迷宮へ旅立つ戦士。待ち受けるものは何か。経験を活かし、王女を救いだしてほしい。

スコープオン



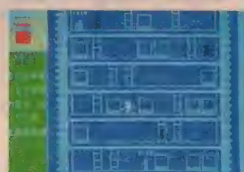
遠い未来、地球人と異星人の間でおきた第1次恒星間戦争は、膠着状態に陥ってしまった。この状況を打破すべく出撃だ。

コメットテイル



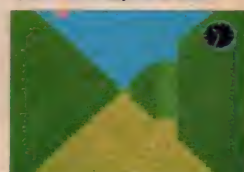
宇宙を飛び続けなければならぬ彗星コメット。自分と同じ色の宇宙塵を食べて尾を伸ばし、脱出口を開いて自由の身に。

ラダービルディング



君の任務は、スパイガードから身をかわし部屋に隠された書類を集め屋上にたどりつく事。武器はなんと消化器ひとつノ

イーガスEpisode IV



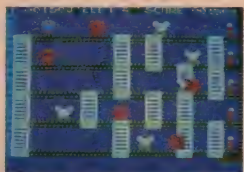
目前に迫る超高速3次元迷路の壁ノ時計と太陽の位置から方角を割り出して、突き進もう。せまる夜とエイリアンにも注意。

はらぺこバックン



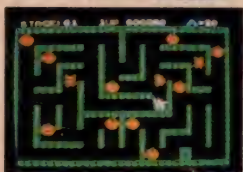
ニュータイプのリアルタイムパズル。30種類のパターンを、君は解くことができるか。行き方をまちがえると、もうオシマイ!

ファイヤーレスキュー



ああ、大変。彼女の住んでいるマンションが大火事だ。消防士の君は、彼女のペットのネズミを必死で助けてやってくれ。

インディアン冒険



散歩しているうちにうっかりと迷路に迷い込んでしまったインディアン君。オオカミが狙っているが、君にはブーメランが。

ダビデII



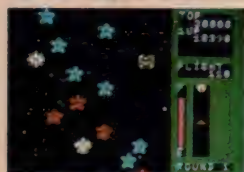
宇宙からの侵略者に占領されてしまった故郷を取り返すため、攻撃を開始したダビデII号。せまりくる敵を撃破せよ!

ブギウギジャングル



小太郎くんは、何としてもジャングルでプレゼントを集めて、あいちゃんの家へ行きたいのだ。しかし、こわい番人の目が...

スペースストラブル



人造人間ゾドムの攻撃で宇宙船が故障した。エネルギー体を集めつつ、敵を撃破しながらいち早く母船に帰りこつう。

Mr. CHIN



さあさあ、Mr. CHINのお家宴、血回しがはじまるよ。だけど意地悪ばあさんが邪魔をする。ここが、プロの腕の見せどころ。

ASCI



遅れてなるか！

ビギナー諸君、耳よりなニュースです。 好評、話題の、MSX書籍。

▼
ビギナーだからこそ

早耳であることが条件なのです。

誰でも使えるMSXを、誰よりも楽しむため、
アスキーのMSX書籍に注目したい。グラフィックスや
ゲームで遊びたい人、初めて使う人、
そして、興味がある人に。
アスキーの楽しい
実用書で、頭ひとつ抜けたそう。

MSX

好評発売中



児玉真之著

好評発売中



桜田幸嗣・蓑島聡共著

好評発売中



竹内あきら・湯浅敬・安田吾郎共

A vintage PAXON MSX computer monitor is shown, displaying a 3D wireframe graphic. The screen features a blue grid floor with several yellow and red rectangular blocks scattered across it. A green line runs diagonally across the grid. The monitor has a beige casing with a control panel on the right side, including a volume knob and a power button. The PAXON MSX logo is visible on the top right of the bezel. The monitor is placed on a desk, and a portion of a keyboard is visible in the bottom left corner.



トムム ⊕ トアアハノトキター ⊕ NSX について知た
たふこの超車に思わぬ NSX トムム 躍出！

●RGB回路直結でグラフィック表示や小さい文字も鮮明表示●パソコンの画面ズレがなく調整不要●テレビ・パソコンの切換えもワンタッチ。アンテナ線の着脱や配線の手間も不要●2,000文字表示能力の高精度15形FST採用●有線テレビ(ミッドバンド)も受信可能



新発売

ザネタル MSX テレビ PAXON

テレ ビ PCT-50形 標準価格 **128,000円** ※拡張RAMカートリッジ
 ジョイスティック PCJ-50形 標準価格 **3,500円** 拡張RAMカートリッジを使うと、例えば学
 (1コ) 習プログラムなど容量の大きな32KB(キロバ
 イト)表示のソフトが利用できます。
 キーボード PCK-50形 標準価格 **18,500円**

●お問合せは：株式会社 **ゼネラル** 国内営業事業部開発商品課 ☎213川崎市高津区末長1116番地 ☎044(866)1111(大代表)



MSX はマイクロソフト社の商標です

Canon

デザインに通じ、使えるのがうれしい。
MSXと共通のソフト。

ハンサム

MSX



僕らのハートは美しいものに敏感に反応する。パソコンも例外ではない。MSXという統一規格が生まれ、共通のソフトが自由に使えるいま、デザインのよさこそが僕らの一番関心のあるアイテム。ハンサムMSX、キャノンV-10。これこそ僕らのパソコンだ。
●共通ソフトが使えるMSX仕様●拡張性の高い2スロット方式●家庭用TVと接続できるRFモジュレータ内蔵●16色カラー表示のグラフィック機能で256×192ドット、32×24文字の美しい画面●使いやすいJISキーボード●8オクターブ3重和音のサウンド機能

[主な仕様] CPU/Z-80A ROM/32KB(MSX-BASIC) RAM/16KB(V-RAM)/16KB キーボード/JIS配列準拠73キー 表示/テキスト画面32文字×24行(40文字×24行)・グラフィック画面(256×192ドット)・カラー/16色・ビデオ信号-RF信号 L/0ポート・プリンター・フェイス8ビットパラレル・MSX仕様・カセットインターフェイス5K実演方式1200/2400ボー(ソフト切替) MSXカードリッジ用スロット2ポート ジョイスティックポート サウンド/8オクターブ・3重和音・特殊効果音機能・オーディオ出力端子 サイズ/幅402×奥行218×高さ62mm 重量/約3.9kg

MSX MSXマークは、マイクロソフト社の商標です。MSXマークのついているソフトウェアや周辺機器がすべて利用できます。

V-10
HOME COMPUTER

標準価格¥54,800(本体)

キャノン販売株式会社

計算機営業部 ●東京/〒108東京都港区三田3-11-28 ☎(03)455-9761-9609 ●大阪/〒530大阪市北区中之島3-2-18住友中之島ビル ☎(06)444-1761 ●札幌(011)231-1313
●仙台(022)67-3981 ●名古屋(052)565-0911 ●広島(082)244-4615 ●福岡(092)411-2394

資料請求先
MSX-V-10

TOSHIBA



比べれば、64Kバイト。 パソピアIQに新機種登場。

- IQの差で選べ。実力だんぜん大容量64KバイトRAM。群を抜く対応力。ビギナーからマニアまで誰をも満足させる本格派です。
- アウトプットが簡単に。プリンタインタフェース内蔵。ドットプリンタとの接続も簡単。打って、プリントして。楽しさも一気にアップします。
- システムアップで即ワープロ。周辺機器もさらに充実。

周辺機器を組み合わせるとシステムアップすれば、家庭で簡単に日本語ワープロが楽しめます。拡張ユニット・ドットプリンタも新登場。

プリンタインタフェース内蔵
実力の64Kバイト
新登場



HX-10DP
67,800円
ボディカラーはブラック(K)とホワイト(W)。

- やさしいキータッチ。打ちやすいJIS配列キーボード。
- 目にも鮮やか16色。迫力の8オクターブ・3重和音。
- RF出力を内蔵。ご家庭のテレビと簡単に接続可能。
- オモシロさも2倍に。2個のジョイスティック端子付。
- 多種多彩なソフト。新作も続々。MSX仕様に全対応。

鮮明画像の21ピン・
アナログRGB対応機。
新登場

文字・図形をクッキリと鮮明表示。
プリンタインタフェースも内蔵。
64Kバイト HX-10DPN
69,800円 ●ボディカラーはブラック



東芝ホームコンピュータ

PASOPIA IQ

MSX

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 ホームコンピュータ営業部 ☎03(457)3777

MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

資料請求券
PASOPIA IQ
MSXマガジン 6月号

先端技術をくらしの中に… E&Eの東芝